

СТРАНА ИГР

I PC II PLAYSTATION

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

июль, 2005

#14 || 191

SpellForce 2:
Blend of
Perfection

ВРЕМЯ ДЕЛАТЬ
АПГРЕЙД

Ночной
Дозор
У ВАС РАЗЛОМ
НЕ ДЫМИТ?

GTA: San
Andreas

PS2, XBOX ИЛИ PC?
«СИ» ВЫБИРАЕТ

Kingdom
Hearts II
В ГОСТИХ У
СКАЗКИ

ТЕККЕН 5

В РАЗРАБОТКЕ:

Spartan: Total Warrior | Gothic III | Prey | Okami
| Final Fight: Streetwise | Urban Reign | Grandia III



ОБЗОРЫ:
BATTLEFIELD 2 | COLD WINTER | IMPERIAL GLORY
ADVENT RISING | CONKER LIVE AND RELOADED

Акелла



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, который стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lylag Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности - теперь это зависит от тебя.

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий

Полнофункциональный
редактор для создания
модов



© 2005 "Akella", © 2005 Reality Pump
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



Медиа
ВИДЕОЛЕНДА

Рекламное агентство в интернет-магазине "СОЮЗ", "Медиа" и "Лэндва"

HA C T A P T!



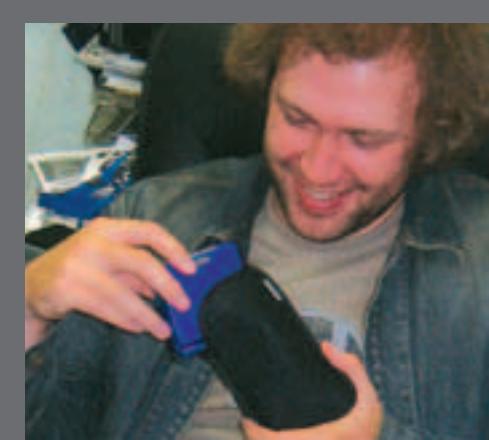
СЛОВО РЕДАКТОРА

ЛЕТНИЙ ПРИВЕТ!

Половина лета уже пролетела. Вот так всегда. А пока мы, разморенные июльским солнцем, пожинаем последние плоды прошедшей Е3. Все-таки проводить крупнейшую игровую выставку именно в конце весны – очень грамотное решение. Четыре суматошных дня в Лос-Анджелесе обеспечивают нас информацией на полгода вперед, а главное – на самые «мертвые» летние месяцы, когда толком-то ничего достойного не выходит. Естественно, это игровое событие напрямую влияет и на многомиллионную армию геймеров, возбуждая бесконечные споры «что кого круче?», «что быстрее появится на свет?» и традиционный «что делать?». В подобные дискуссии невольно вовлекаемся и мы. Последний пример – PSP vs DS. Казалось бы, в

журнале тема прошла давно, но когда буквально каждый вернувшийся из ЛА привез себе по лакированной приставочке от Sony, разразился новый виток перебранок. Стильность PSP на одной чаше весов, высокие продажи DS – на другой. А что у нас творится на форуме по поводу Xbox 360 и PS3! Жаль только, что в итоге все сводится не к фактическим доказательствам, а к банальному противостоянию двух лагерей поклонников каждого из брендов. Мне же кажется, что спорить по поводу «что мощнее» занятие неблагодарное, поскольку решает, как правило, не сила железа, а искусство и талант разработчиков. То есть качество финального продукта, игры, которую мы и будем оценивать.

Михаил Разумкин



■ СТАТУС:
Главный редактор

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy Tactics Advance

ИГРЫ В НОМЕРЕ

[PC](#) | [PLAYSTATION 2](#) | [GAMECUBE](#) | [XBOX](#) | [GAMEBOY ADVANCE](#) | [PSP](#) | [DS](#) | [N-GAGE](#)



PC		Замок на Экзэ	127	Tekken 5	22	London Taxi Rush Hour	82
		Ночной Дозор	58	Tomb Raider Legend	62	Spartan: Total Warrior	64
Advent Rising	122	Пограничье	127	Urban Reign	70	Tomb Raider Legend	62
Battlefield 2	108	Убойное дело	126				
Blitzkrieg 2	60	Хром	127	GC		PSP	
ER	111						
Gothic III	68	PS2		Baten Kaitos:		Death Jr	77
Grand Theft Auto: San Andreas	100			Eternal Wings		London Taxi Rush Hour	82
Grand Theft Auto: San Andreas	146	Batman: Begins	116	and the Lost Ocean	104	Tomb Raider Legend	62
Imperial Glory	118	Cold Winter	114	Batman: Begins	116		
London Taxi Rush Hour	82	Final Fight: Streetwise	76	Spartan: Total Warrior	64		
Prey	72	Finny the Fish &		Star Fox: Assault	112	DS	
Shadowgrounds	81	the Seven Waters	107			Need for Speed Underground 2 DS	125
Singles 2: Triple Trouble	124	Grandia III	82	Xbox		Star Wars Episode III:	
SpellForce 2: Blend of Perfection	36	Kingdom Hearts II	42			Revenge of the Sith DS	121
SUN: Soul of the Ultimate Nation	80	London Taxi Rush Hour	82	Advent Rising	122	Trauma Center: Under the Knife	78
Tomb Raider Legend	62	Magna Carta: Tears of Blood	67	Batman: Begins	116		
Vietcong 2	80	Okami	74	Conker: Live and Reloaded	98	Xbox 360	
Агенты 008. Месть Скарабея	126	Spartan: Total Warrior	64	Final Fight: Streetwise	76		
Горький Зеро 2: В лунах Аэроры	126	SpyToy	81	Grand Theft Auto: San Andreas	100	Tomb Raider Legend	62



TEKKET 5



ЕСТЕСТВЕННО, МЫ НАЧАЛИ ИГРАТЬ В ТЕККЕН 5 СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ РЕЛИЗА ФАЙТИНГА В США. ОДНАКО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ РОССИЙСКИЕ ГЕЙМЕРЫ (НЕ СЧИТАЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПИРАТСКОЙ ПРОДУКЦИИ) МОГЛИ ПОСЛЕДОВАТЬ НАШЕМУ ПРИМЕРУ. ЖДАТЬ ПРИШЛОСЬ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ, И ВОТ ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ ПЕРЕД НАМИ. ОНА ЛЕГАЛЬНО РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ КОМПАНИЕЙ «СОФТ КЛАБ», РАБОТАЕТ НА РОССИЙСКИХ КОНСОЛЯХ И ВЫГЛЯДИТ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ NTSC-РЕЛИЗ. НИКАКИХ БАГОВ МЫ В НЕЙ НЕ ОБНАРУЖИЛИ. СТОИТ ОТМЕТИТЬ, ЧТО ВСЕ ОФИЦИАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ (ВКЛЮЧАЯ РОССИЙСКИЙ ЭТАП МИРОВОГО ЧЕМПИОНАТА) БУДУТ ПРОВОДИТЬСЯ ИМЕННО ПО ЕВРОПЕЙСКОМУ ТЕККЕН 5. ДЕЛАЙТЕ ВЫВОДЫ.

ИЮЛЬ #14(191) 2005

В НОМЕРЕ



64

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

В РАЗРАБОТКЕ

SPARTAN: TOTAL WARRIOR, ПЕРВЫЙ ЧИСТО КОНСОЛЬНЫЙ ПРОЕКТ СОЗДАТЕЛЕЙ ROME: TOTAL WAR, ВПЛОНЕ МОЖЕТ ПОСПОРТИТЬ С ЛИДЕРАМИ ЖАНРА МАСШТАБНЫХ BEAT'EM UP – DRAGON WARRIORS И DRAKENGARD. /64



ХИТ?!

АПГРЕЙД НЕМИНУЕМ – ДОКАЗЫВАЕТ SPELLFORCE 2. ГЕЙМПЛЕЙ ВТОРОЙ ЧАСТИ НЕ ОСОБЕННО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ТОГО, ЧТО ТВОРИЛОСЬ В ПЕРВОЙ, НО КАК ТЕПЕРЬ ВСЕ ЭТО ВЫГЛЯДИТ! /36



ХИТ?!

KINGDOM HEARTS II ОКУНЕТ ВСЕХ ГЕЙМЕРОВ В МИР ДИСНЕЕВСКИХ МУЛЬТИФИЛЬМОВ. ВЕДЬ НЕ ОДНИМ АНИМЕ ЖИВЫ ФАНАТЫ ВИДЕОИГР! /42

АПГРЕЙД НЕМИНУЕМ – ДОКАЗЫВАЕТ SPELLFORCE 2...

НОВОСТИ

- PlayStation 2 – европейский лидер 04
- Vivendi приобретает Swordfish 05
- Старые хиты по новым ценам 05
- Atari выбралась из финансовой ямы 06
- WoW на Xbox 360? 06
- Nintendo DS в Европе 08
- Цена PS3 равна... 12

ТЕМА НОМЕРА

- Tekken 5 22



22

СПЕЦ

- E3'2005 Awards 30
- Batman Games 48



48

- E3'2005: Осталось за кадром 88

ХИТ?!

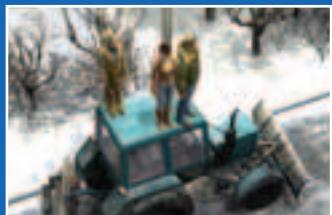
- SpellForce 2: Blend of Perfection 36
- Kingdom Hearts II 42

Интервью

- Tomb Raider 62

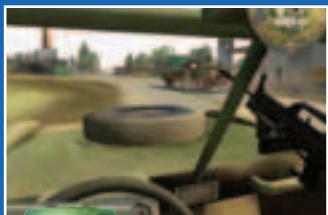
СЛОВО КОМАНДЫ

- Авторская колонка I (Глагол) 92
- Авторская колонка II (Врен) 94
- Авторская колонка II (Зонт) 96



Ночной Дозор

«И треснул мир напополам, дымит разло-о-ом!». Наши друзья из Nival прислали в редакцию свежую бета-версию «Ночного Дозора». Дата релиза все ближе, игра уже почти готова, и мы уже хотим поделиться с вами впечатлениями от этой неординарной отечественной ролевой стратегии. Знаете, что там происходит? «И льется кровь, идет война добра со злого-ом...» /58



Battlefield 2

Ух и намучались мы с этим Battlefield 2. Найти машину, на которой игра не притормаживает – та еще задачка. Но ничего, нашли. И были поражены: такой красивой войны мы еще не видели. Десятки видов техники, огромный выбор оружия, интересная командная игра, сверхсовременная графика – все это делает Battlefield 2 одним из лучших многопользовательских шутеров. /108



OKAMI
ПО МНЕНИЮ
«СТРАНЫ
ИГР» –
ЛУЧШАЯ
ИГРА ДЛЯ
PS2 НА
ПРОШЕДШЕЙ
ЕЗ.

74

CONKER: LIVE AND
RELOADED
МАСШТАБНЫЙ
РИМЕЙК ОДНОЙ ИЗ
САМЫХ ИГР ДЛЯ NINTENDO 64 ПОЯВИЛСЯ
НА ХВОБ. БЕЛКА-
МАТЕРШИННИК
КОНКЕР СНОВА В
ДЕЛЕ!

98

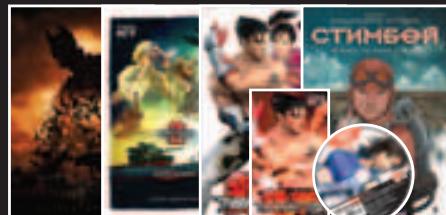


КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

- Ночной Дозор
- Блицкриг 2

58
60

В РАЗРАБОТКЕ

- Spartan: Total Warrior
- Crash Tag Team Racing
- Gothic III
- Urban Reign
- Prey
- Okami
- Final Fight: Streetwise
- Death Jr
- Trauma Center: Under the Knife
- SUN: Soul of the Ultimate Nation
- Vietcong 2
- SpyToy
- Shadowgrounds
- Grandia III
- London Taxi Rush Hour

64
67
68
70
72
74
76
77
78
80
80
81
81
82
82

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр

84

ОБЗОР

- Conker: Live and Reloaded
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean
- Finny the Fish & the Seven Waters
- Battlefield 2
- ER
- Star Fox: Assault
- Cold Winter
- Batman: Begins
- Imperial Glory
- Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (DS)
- Advent Rising
- Singles 2: Triple Trouble
- Madagascar (GBA)

98
102
104
107
108
111
112
114
116
118
121
122
124
125

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов

126

PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов

128

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов

132

КИБЕРСПОРТ

- Результаты ESWC Russia 2005
- x4team в Швеции Dreamhack 2005
- Тактика Warcraft III: TFT за Эльфов

134
135
136

ОНЛАЙН

- Новости Сети
- Сайты, которые мы выбираем
- Бета-тесты июля

138
140
142

ТАКТИКА

- Коды
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Tekken 5

144
146
150

ЖЕЛЕЗО

- Новости

154

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай!
- Widescreen
- Bookshelf
- Обратная связь
- SMS-конкурс
- Содержание дисков
- Анонс следующего номера

156
160
164
166
167
172
174

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА

«АКЕЛЛА»

33

03 ОБЛОЖКА

DINA VICTORIA

35

04 ОБЛОЖКА

ТЕХНОРЕЙД

41, 79, 95

7

ELKO_POLUS

51

9, 11, 13, 19, 20, 21

«АКЕЛЛА»

56-57

27

ELKO

15, 67, 71, 83, 93, 97, 101

29, 47

SOFTCLUB

73, 87

EXCLAND

SAMSUNG_1

«РУССОБИТ-М»

KINGMAX

EXCIMER

«1С»

«БУКА»

131, 143, 149

1137

141

142

145

159

153

GAMEPOST

«ТУРНИР 10 ГОРОДОВ»

ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»

САЙТ (GAME)LAND

ЖУРНАЛ «НЕОН»

NETLAND

ЖУРНАЛ SYNC

162-163

169

171

173

176

176

РЕДАКЦИОННАЯ И ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

ЖУРНАЛ ЛПК

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»

ЖУРНАЛ «ТОТАЛ DVD»

«АВТОШОУ»

ПОДРОБНАЯ ТАКТИКА ПО
ЛУЧШЕМУ ФАЙТИНГУ НА
СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ. ТЕККЕН 5
НАВСЕГДА!



150

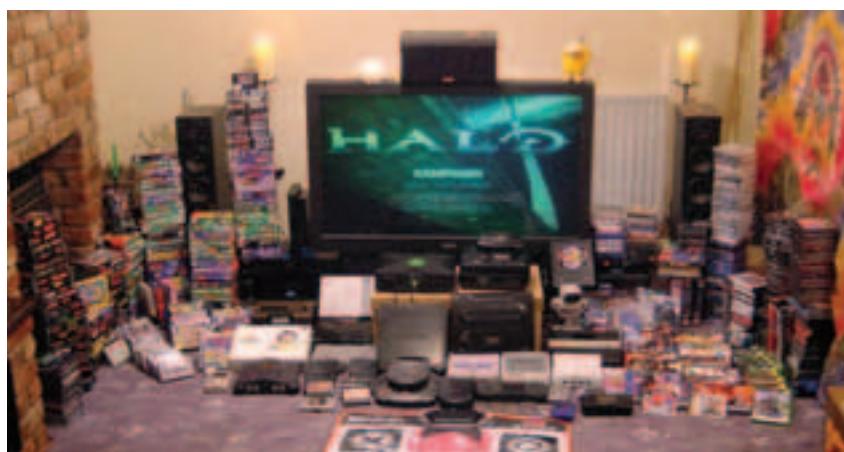
PLAYSTATION 2 – ЕВРОПЕЙСКИЙ ЛИДЕР

→ Согласно независимому исследованию европейского игрового рынка, продажи PlayStation 2 уже достигли 25.1 млн. штук.

Aналитическая компания Screen Digest провела исследование европейского рынка консолей, определившее точные объемы продаж различных платформ. Как и ожидалось, наибольшим спросом у жителей Старого Света пользуется

Sony PlayStation 2, реализованная на территории этой части суши в количестве 25.1 млн. экземпляров (напомним, что первую PlayStation в Европе купили 29.2 млн. человек). С отставанием в 9.7 млн. штук второе местоочно занимает

Game Boy Advance. На третьей строчке своеобразного хит-парада располагается Xbox с тиражом в 5.2 млн. Почетная же последняя позиция досталась Nintendo GameCube, которой за весь срок своего существования удалось достичь уровня продаж всего лишь в 3.9 млн. Недавно стартовавшая карманная консоль Nintendo DS в настоящее время согревает сердца почти 300 тыс. геймеров по всей Европе. Однако стоит отметить, что за прошедший год активность покупателей несколько снизилась: уровень продаж PlayStation 2 упал на 9%, GameCube – на 23%, положительных результатов удалось добиться только Microsoft – продажи Xbox увеличились на 7%. Screen Digest объясняет снижение активности покупателей скрым выходом консолей нового поколения, что, несомненно, несколько затормаживает продажу быстро устаревающих платформ. ■



КОРОТКО

ров. Напомним, что всего лишь полгода назад подобная ситуация уже имела место быть, однако в тот раз разработчикам удалось выйти из трудного положения.

► **DVD- и UMD-ВЕРСИИ** фильма Final Fantasy VII: Advent Children выйдут в Японии одновременно, 14 сентября этого года.

► **КОМПАНИЯ SONY ЗАЯВИЛА**, что образцы PlayStation 3, представленные на E3, обладали всего лишь третью той вычислительной мощности, которая будет заложена в финальную версию консоли.

PSYCHONAUTS ПРИНОСЯТ ДЕНЬГИ

Kомпания Majesco объявила, что во втором квартале текущего финансового года их доходы достигли \$19.9 млн., что почти на \$3 млн. превышает прошлогодние показатели за аналогичный период деятельности. Чистая прибыль за прошедшее три месяца составила \$189 тыс., т.е. по \$0.01 за акцию (для примера – в прошлом году убытки составили \$49 млн., по \$8.35 на долю). За первое полугодие 2005 года общий доход вырос на 21.4% и достиг \$50.6 млн., при этом чистая прибыль увеличилась с \$12.9 млн. до \$19.4 млн. Основным источником дохода за прошедший период стали Psychonauts, выпущенные на платформах Xbox и PC, также ощутимые доходы принес запуск TV Arcade. К концу текущего года Majesco намеревается выпустить Advent Rising, JAWS TM Unleashed, Infected, Aeon Flu и The Darkness, благодаря которым общий доход компании к концу 2005 финансового года должен вырасти до отметки в \$175 – \$185 млн. ■



КОРОТКО

► **ИЗДАТЕЛЬСТВО GARAGEGAMES** приобрело игровую студию BraveTree, основанную выходцами из Dynamix. Ничем особенным, кроме недавнего проекта ThinkTank, приобретенная фирма так и не отметилась. Теперь, после покупки, студия будет заниматься разработкой игр для Xbox 360, а если точнее, то для сервиса Xbox Live Arcade.

► РАЗРАБОТКА МНОГОСТРАДАЛЬНОЙ MMORTS

Ballerium опять была приостановлена из-за нехватки средств не то что на поддержание разработки, но даже на содержание бета-сервера.

БЕРУЩИЕ ДВАЖДЫ ТЕРПЯТ ПОРАЖЕНИЕ

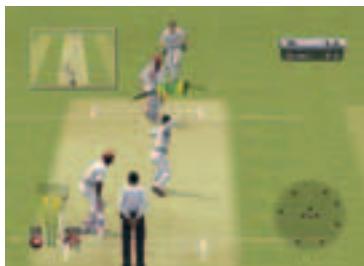
→ Take-Two Interactive придется ответить за ложный финансовый отчет, заплатив за свою «ошибку» \$7.5 млн.

Наконец-то завершилась судебная тяжба компании Take-Two Interactive с американской комиссией по ценным бумагам и биржевым операциям. Последняя подала в суд на игровое издательство, обвинив его в нарушении Securities Act of 1933 и Securities Exchange Act of 1934. Разбирательство началось еще в 2000 году, когда издатель в финансовом отчете завысил реальные показатели доходов и чистой прибыли для того, чтобы поднять курс своих акций. Решение суда по этому вопросу оказалось достаточно жестким: Take-Two Interactive обязана теперь выплатить \$7.5 млн. в качестве штрафа. Однако, несмотря на то что решение было принято не в пользу издательства, акции компании на торгах NASDAQ на следующий день после вынесения вердикта поднялись до уровня в \$29.1 на долю, что является абсолютным рекордом за последние 52 недели. Надо сказать, что подобный исход дела не являлся для компании чем-то неожиданным, – в отчете за 2004 финансовый год аналитики фирмы внесли в графу предполагаемых расходов на 2005 год сумму \$7.5 млн. ■



VIVENDI ПРИОБРЕТАЕТ SWORDFISH

Компания Vivendi Universal Games приобрела игровую студию Swordfish. Напомним, что последняя была образована в 2002 году из одного подразделения Rage. Единственным детищем компании, увидевшим свет, пока является только Cold Winter. В настоящее время студия занимается разработкой сразу двух игр: Rugby '06 и Brian Lara International Cricket. Какие именно условия поставят новый хозяин перед разработчиками, пока не известно, но то, что работа над текущими проектами свернута не будет – это точно. Такое пока не ясно будущее контрактов, заключенных между Swordfish и такими издательствами, как Hip Interactive и Codemasters, скорее всего они будут расторгнуты, и изданием игр займется сама VUG. Отметим, что эта покупка не является единственной, в недавнем прошлом Vivendi приобрела небольшую игровую компанию Radical Entertainment. ■



■ Большие боссы игровой индустрии консолидируют активы.



SEGA LINK – СТАРЫЕ ХИТЫ ПО НИЗКИМ ЦЕНАМ

Компания Sega запустила свой собственный игровой портал, с помощью которого собирается предоставлять пользователям доступ к своим старым хитам за определенную плату.

Видимо, после того как компания Nintendo объявила, что собирается продавать свои старые хиты через специальный сервис, фирма Sega пришла к выводам, что она ничуть не хуже, и в очередной раз приняла решение оказывать подобные услуги (ранее она уже этим пару раз пыталась заниматься, но ничего не выходило...). Японским игровым гигантам был открыт портал под названием Sega Link, где за ежедневную плату в размере \$1.12 – \$2.23 (в зависимости от количества скачиваемых пользователем игр) подписчик получит доступ к огромной базе классических игр для Sega Genesis/MegaDrive. Большая их часть будет запускаться при помощи эмулятора, разработанного в недрах самой фирмы-производителя. Подписчики этого сервиса также смогут стать участниками полноценных многопользовательских онлайновых проектов Sega, таких как Phantasy Star Online: Blue Burst, Derby Owner's Club Online и некоторых других. К сожалению, пока список не отличается особым разнообразием: всего несколько десятков доступных проектов. Но в скором времени компания обещает довести количество игр до сотни, к тому же не исключается возможность введения скорой поддержки других платформ от Sega. ■

■ Соник не стареет. Правда-правда.



ОРИГИНАЛЬНОСТЬ – НЕ ПОРОК

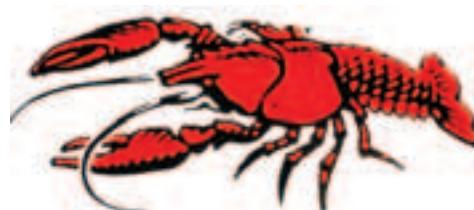
Как правильно рекламировать свою игру? Electronic Arts знает ответы на все вопросы.

Небывалую рекламную акцию придумали создатели серии NBA Live компания Electronic Arts. Для продвижения своего продукта они решили профинансировать несколько показательных баскетбольных матчей на территории Европы и для этого подписали договор с четырьмя сильнейшими командами американской баскетбольной ассоциации, по которому те в скромном времени сыграют несколько матчей с командами из еврокубка. Мероприятие пройдет нескоро, в 2006 или 2007 году. Какие именно команды примут в нем участие, пока держится в секрете, также непонятно, где именно состоятся запланированные соревнования. Заметим, что идея финансирования спортивных соревнований не принадлежит EA. В недавнем прошлом компания Sony выступила в роли генерального спонсора нескольких крупных футбольных матчей, правда, тогда они не пытались продвигать свои игры, в отличие от EA. ■



АКТЕРЫ ПОШЛИ НА ПОПЯТНУЮ

В прошлом номере мы рассказывали вам, что пара американских актерских гильдий, такие как Screen Actors Guild и American Federation of Television and Radio Artists, выразили несогласие с условиями работы и оплаты труда в игровой индустрии, посчитав зарплату слишком низкой. Члены SAG и AFTRA всерьез грозились устроить забастовку, если не будут рассмотрены и удовлетворены их требования, в число которых входило получение некоторого процента от продаж озвучиваемых ими игровых проектов. Исход дела же удивления не вызвал: никакой забастовки не случилось. Члены гильдии согласились на предложение игровых компаний об увеличении заработной платы на 25%. Однако всего через пару недель члены SAG заявили, что все-таки 25% – это мало, и уже без поддержки AFTRA решили все-таки продолжать борьбу за свои «права» и требовать выплат денежных отчислений с каждой проданной копии игры. Какие меры они собираются использовать в этот раз – неизвестно, но наш журнал будет держать вас в курсе событий. ■



ATARI ВЫБРАЛАСЬ ИЗ ФИНАНСОВОЙ ЯМЫ

↗ Впервые за последние годы Atari удалось добиться чистой прибыли, хотя и за счет понижения общего дохода почти на \$50 млн.

Компания Atari сообщила, что за четвертый квартал прошедшего финансового года так и не добилась положительного результата в графе «чистая прибыль». Несмотря на то что общий доход фирмы составил \$62.7 млн. (что, правда, ниже прошлогодних результатов чуть более чем на \$2 млн.), убытки перевалили за \$9 млн., что, конечно, намного выше результата двенадцатимесячной давности, когда потери приравнивались к \$17.31 млн., но все равно оставляет желать лучшего. Правда, фирма заявила, что настоящие потери от деятельности за последний квартал составили всего \$4.2 млн., так как остальные \$4.9 млн. пришлись на издержки по закрытию ряда студий в Санта-Монике, Калифорнии, Беверли и Массачусетсе. Общий доход компании за год достиг отметки в \$395.2 млн. (исключая непрофильный доход в размере \$12.6 млн.) против \$447.5 млн. в 2004 году. За год удалось выйти из затруднительного положения и наконец-то получить прибыль в \$5.7 млн., по \$0.05 на акцию, что выше прошлогодних показателей на \$44.3 млн., когда убыток с каждой акции составлял по \$0.4. Предположений по поводу финансового состояния на будущий год пока не выдвигалось, но акционеры возлагают большие надежды на такие готовящиеся к выходу проекты, как The Matrix: Path of Neo, Timeshift, Indigo Prophecy и серию Dragon Ball. ■



КОРОТКО

«Iron Man» – Black Sabbath, несравненная «Smoke on the Water» – Deep Purple и многие другие знаменитые композиции прошлого столетия.

► **ЗНАМЕНИТАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ** серия Happy Tree Friends от Mondo Games, благодаря стараниям Flashman Studios, скоро преобразится в полноценную игру. В настоящий момент разработчики находятся в поисках издательства, которое согласится заняться этим проектом, и что-то нам подсказывает, что Лейланд Ли в скором времени забудет о GTA. ■

► **MMORPG DRAGONSHARD**, основанная на вселенной Dungeons & Dragons, не появится в начале июля этого года, как об этом сообщалось ранее. Игра задержится примерно на три месяца и выйдет в свет лишь в сентябре.

WOW НА XBOX 360?

Компания Microsoft всеми правдами и неправдами занимается раскруткой своей новой консоли Xbox 360. В этот раз софтовая корпорация пошла на невиданный шаг: в настоящий момент Microsoft ведет переговоры с Blizzard, по завершении которых на новую платформу будет перенесена поистине сверхпопулярная MMORPG World of Warcraft, которая на данный момент занимает второе место по количеству подписчиков (более двух миллионов человек). Каким образом, при удачном стечении обстоятельств, Blizzard подладят управление в WoW под джойпад, а также как будет устроен дисбаланс, который обязательно возникнет между консольщиками и опытными PC-игроками, – пока неизвестно. Напомним, что Microsoft уже удалось переманить в свой стан известных приверженцев Sony – разработчиков серии Final Fantasy, и они согласились сделать версию FFXI для консоли Xbox 360. ■



СКАЖЕМ «НЕТ!» ХАЛЯВЕ

↗ Генеральный директор Nintendo заявил, что старые хиты от Nintendo не будут распространяться бесплатно.

Наше издание уже рассказывало вам о возможностях новой приставки Nintendo Revolution, также мы упоминали о том, что японская компания вслед за своими главными конкурентами на консольном рынке, будет вовсю использовать возможности широкополосного Интернета. Напомним, что в речи генерального директора фирмы, Сатору Ивата, прозвучало объявление, что для Nintendo

Revolution будут доступны все игры, выходившие на приставках прошлого поколения от вышеназванного японского игрового гиганта. Однако единственным вопросом, который стоял перед публикой, являлась доступность этих развлечений. Так вот, теперь заявлено, что доступ к играм не будет свободным, как предлагалось ранее, и за наслаждение хитами прошлых лет придется платить. Пока

неизвестно, придется ли покупать каждую игру в отдельности либо организуют специальный сервис с ежемесячной платой, но совершенно точно, что бесплатно сырья не будет. Помимо этого официально подтверждено, что новая консоль будет также обратно совместима с проектами для GameCube и способна воспринимать восьмидюймовые DVD-диски, которые применяются в «кубике». Стало известно и о том, что компания не собирается внедрять в свою платформу поддержку телевизоров с высоким разрешением. Напомним, что о полной совместимости консолей следующего поколения с телевизорами HD объявили как Sony, так и Microsoft. Nintendo же считает, что подобное техническое решение приведет к тому, что их новая консоль сильно поднимется в цене, да и стоимость самих игр придется увеличить в связи с тем, что в разработку проектов под высокое разрешение придется вложить намного больше усилий, а следовательно, и финансовых средств. ■



■ Сатору Ивата открыл для общения с обычными геймерами. Иногда.

КОРОТКО

► **СИГЭРУ МИЯМОТО ЗАЯВИЛ, ЧТО ВЫХОДА MARIO 128** на GameCube можно не ждать, так как проект теперь создается для Revolution. Напомним, что официальный преемник Mario 64 находится в разработке с 2000 года и изначально был представлен прессе как техническая демка для GameCube.

► **КОМПАНИЯ SONY В СКОРОМ ВРЕМЕНИ ВЫПУСТИТ** очередной, десятый по счету, add-on к первой EverQuest, который получит название Depths of Darkhollow. Проект появится в продаже в сентябре текущего года по цене \$29.99 и предложит покупате-

МОРФЕУС УМЕР И МАТРИЦУ ПРОДАЛИ



Не заладились дела у The Matrix Online, увы.

Быть может, Sony Online Entertainment оживит проект?

Компания Warner Bros. Interactive Entertainment продала все права на игру The Matrix Online фирме Sony Online Entertainment, попутно отдав и все права на использование в MMO-играх героев и сюжетов из DC Comics. Сам же разработчик игры, компания Monolith Productions, объявила о своем уходе из бизнеса MMO и об увольнении всех сотрудников, которые работали над онлайновым проектом. Все те, кто участвовал в создании игры, были приглашены на работу в Sony и, скон-

рее всего, в скором времени примут это предложение. Подписчиков рассматриваемого онлайнового проекта пока никакие потрясения не ожидают, и они без препятствий могут и дальше наслаждаться виртуальной реальностью в обществе знакомых по кинотрилогии героев. Причина продажи проекта заключается в том, что The Matrix Online, в которую уже вложили более \$20 млн., так и не окупила себя, продавшись тиражом лишь чуть более 47 тыс. экземпляров. ■



KOPOTKO

лям 30 новых существ, 15 новых квестов, а также обновленные территории.

► РАЗРАБОТЧИК CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

компания Destineer, заявила о том, что теперь будет работать под присмотром ЦРУ над созданием тактического шутера, предназначенного для обучения агентов разведывательного управления.

► ИЗДАТЕЛЬСТВО
ELECTRONIC ARTS

Издательство Альпина Книги объявило о том, что в ближайшем будущем собирается вложить в развитие своих европейских студий около \$200 млн., при этом увеличить штат сотрудников на 200 человек. Сейчас в европейских застенках этой компании работает около 480 человек.



Наконец-то завершилась долгая операция по приобретению компанией SCI Games издательства Eidos. Мы не будем вновь описывать все перипетии торгов, так как вы вполне можете отыскать подробности в прошлых номерах нашего журнала. После покупки SCI Games первым делом отправила весь руководящий состав английского издательства в отставку, поставив на освободившиеся должности своих людей. Политика компании останется прежней, подразделению в США больше не будет угрожать закрытие. Единственным серьезным изменением стало снятие акций Eidos с торгов NASDAQ, а также то, что теперь все игры от SCI будут появляться в продаже под более известным логотипом Eidos. ■



МИЛЛИОН DS В ЕВРОПЕ

→ Новая консоль от Nintendo продолжает завоевывать рынок, о чем прессе исправно оповещает PR-отдел компании.

За первые три недели продаж DS в Европе геймеры купили 500 тыс. единиц консолей! Позднее ажиотаж несколько утих, но не так давно в Старом Свете появился миллионный владелец приставки. Четверть от общего объема пришлась на Великобританию. Данных о продажах в России нет, но мы обязательно поинтересуемся ими у «Нового диска» – официального дистрибутора DS в нашей стране. Во всем мире продажи DS давно уже превысили пять миллионов и приближаются к шести. Эти цифры отлично укладываются в финансовые прогнозы Nintendo, которые были оглашены в начале года.

В Европе DS появился в последнюю очередь, оттого и продано здесь пока что меньше всего консолей. Кроме того, наблюдаются некоторые

проблемы с библиотекой игр: многие проекты, давно поступившие в магазины за океаном, до нас так и не добрались. Nintendo обещает поправить дело как можно скорее и впредь следить за своевременностью выхода игр. Так что Nintendogs, Mario Kart DS, Meteos, Advance Wars Dual Strike, Bomberman DS и Castlevania DS поступят в продажу уже в этом году. Напоследок процитируем Джима Меррика, директора по маркетингу европейского отделения компании. «Этот продукт отражает стремление Nintendo к созданию инновационных игр, предоставляющих новые, невиданные ранее способы развлекаться. Европейские потребители оценили и приняли подход Nintendo и сгоряча поддержали Nintendo DS своими кошельками». ■

■ DS разных расцветок существует по планете.



NAMCO BANDAI HOLDINGS – РЕАЛЬНОСТЬ!

→ Устранена последняя преграда на пути объединения Namco и Bandai – акционеры Namco одобрили сделку.

Инвесторы Bandai успели сделать то же самое еще месяц назад, поэтому теперь дорога к полному объединению двух медиа-гигантов открыта. Подробности о том, как же будет функционировать новая компания, будут объявлены в сентябре. Одно известно точно – никаких увольнений или сокращений подразделений по разработке игр не

последует. Не будет и никаких серьезных изменений структуры обеих компаний. Скорее всего, сохранится и стиль работы Namco и Bandai. Первая по-прежнему будет развивать свои внутренние студии, вторая – закаивать разработку проектов сторонним компаниям и заниматься их распространением. Напомним, что это уже

третье крупное слияние японских издательств за последние несколько лет. Ранее были образованы Square Enix и Sega Sammy, причем и в том, и в другом случае финансовое положение компаний упрочилось. Скорее всего, на этом дело не остановится. Кто станет следующим объектом слияния? Konami, Capcom? Почему бы и нет? ■

КОРОТКО

► **SONY ОБЪЯВИЛА, ЧТО НЕ ИМЕЕТ** никакого отношения к решению порностудий Glay'z и Н.М.Р выпускать порнографию на UMD-дисках. Также японская корпорация заявила, что категорически против подобного шага, но препятствовать развитию своего формата не собирается.

► **НОВЫЙ СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ РОБОТОВ** Armored Core: Last Raven поступит в продажу в Японии 4 августа.

► **ИЗ КОМПАНИИ RITUAL ENTERTAINMENT** поступила информация о том, что вполне возможно, в скором будущем начнется разработка сиквела к грандиозной игре The Sin. Напомним, что первая часть игры появилась почти семь лет назад, в 1998 году, и так и не получила достойного продолжения.

► **XBOX 360 ВСЕ-ТАКИ БУДЕТ** обратно совместим с играми для первой версии приставки. По некоторым данным, софтовому гиганту удалось лицензировать у NVIDIA ее технологию из Xbox, которая и будет эмулирована на новом чипе от ATI.

МАГАЗИНЫ СТАНУТ БОЛЬШЕ

Аналитическая компания Piper Jaffray провела исследования, которые показали, что с приходом консолей нового поколения игровым магазинам придется в спешном порядке увеличивать свои площади. Так, крупнейшие торговые сети Wal-Mart и Circuit City уже заявили о том, что в ближайшем будущем расширятся как минимум на 50%. Естественно, произойдет это сразу, но рост начнется уже в этом году и продолжится вплоть до 2007 года. Аналитики связывают подобную необходимость с тем, что с выходом новых консолей появится огромное количество игр, а также, одновременно ростом рынка периферии, должен увеличиться спрос на телевизоры с поддержкой высокого разрешения. ■

ЗАПРЕТИ И БУДЕШЬ ЗНАМЕНИТ

→ Наезды на видеоигры стали модным развлечением у политиков.

В ряды ярых борцов с жестокими играми вступил сенатор от Нью-Йорка Чарльз Шумер. Этот человек сразу выделился из толпы таких же бойцов за праведность тем, что внес предложение не о запрете на продажу игр, в которых проливается кровь невинных граждан любого государства, а о запрете непосредственно самой разработки игрового проекта под названием 25 to Life. По его мнению, соотечественникам очень вредно играть, если на экране им позволяют перевоплотиться либо в полицейского, либо в бандита и, независимо от этого, все равно убивать и проливать кровь. А учитывая, что 25 to Life представляет собой онлайн-проект и, следовательно, убивать придется практически живых людей, это совсем вредно и негуманно. В связи со всем вышесказанным Шумер решил выступить против такого безобразия. Чем все это закончится, неизвестно, но в том, что игра появится ближе к концу августа текущего года, мы почти уверены. ■



■ Мирные протесты под лозунгом: «Геймеры против политических проституток!»

Акелла

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ

Dead to Rights



13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов



CONSTANT
ENTERTAINMENT



М.Видео

DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

NAMCO

© 2005 "Akella".





ИНОГДА НУЖНО ПРЕРЫВАТЬСЯ

В начале июня в одном из екатеринбургских игровых клубов произошла трагедия. 12-летний мальчик погиб после того, как в течение почти полусуток беспрерывно играл. На двенадцатом часу игры у ребенка случился эпилептический припадок, после чего его перевезли в больницу, где он скончался. Как заявили врачи, мальчик погиб от слишком сильного эмоционального потрясения. По словам родителей, подросток проводил за компьютером каждый день не менее десяти часов, а то и больше. Видимо это, по заявлению врачей, и стало причиной смерти. В настоящее время администрация города отправила запрос в санитарно-эпидемиологическую службу с просьбой выяснить условия в каждом городском клубе. Естественно, неизвестно, был ли мальчик эпилептиком или нет, поэтому сложно обвинять в данной ситуации именно игры, так как, по сообщению некоторых источников, в течение нескольких часов подростка просто не принимала ни одна больница в городе, что действительно смертельно для людей, страдающих эпилепсией. ■



PSP ПОБЕЖДАЕТ В ЮЖНОЙ КОРЕЕ

В Стране утренней свежести консоль от Sony продается на 20-30 процентов быстрее, чем ожидалось.

Руководитель Sony Computer Entertainment Korea объявил, что за прошедшие с момента запуска два месяца его подразделению удалось распространить 130 тысяч консолей. Изначально предполагалось, что к марта 2006 года эта цифра составит 500 тысяч, но с учетом динамики продаж удастся сделать это гораздо раньше. Скорректировать прогнозы придется на 20-30 процен-

тов – в сторону увеличения, естественно. Секрет успеха PSP в Южной Корее очень прост. Дело в том, что только в этом регионе (!) владельцы PSP имеют возможность полноценно выходить в Интернет, просматривать веб-страницы и пользоваться всеми сетевыми сервисами – читать почту, скачивать музыку и видео. Благодаря

XBOX 360 БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ HD-DVD?

Билл Гейтс не исключил возможности того, что новая консоль сможет читать HD-DVD.

Заявленные Microsoft официальные характеристики консоли гласят, что она будет поддерживать лишь обычные DVD. В этом плане PlayStation 3, понимающая стандарт Blu-ray, кажется куда более привлекательной. Возможно, именно поэтому Билл Гейтс недавно заявил, что в обновленных версиях Xbox 360 может появиться устройство чтения HD-DVD – альтер-

нативного Blu-ray формата лазерных дисков большого объема. В данном случае речь идет не только и не столько о войне консолей, сколько о войне форматов, которые должны прийти на смену обычным DVD. Microsoft в ней поддерживает Toshiba и ее HD-DVD в пику Blu-ray от Sony. Впрочем, как говорит Гейтс, первая модель Xbox 360 будет использовать

только DVD. Поэтому игры, скорее всего, будут располагаться лишь на этих носителях, а HD-DVD если и пойдет в ход, то лишь для фильмов. Эти заявления косвенно намекают на то, что более поздние версии Xbox 360 будут сильно отличаться от первых по своим возможностям – в первую очередь это касается использования консолей как универсального медиацентра. ■



DS ПРОТИВ PSP В ЯПОНИИ

Похоже, DS обходит PSP на родине по всем статьям. Даже взрослые геймеры предпочитают консоль от Nintendo. Опрос, организованный японским журналом Otonafami, охватил 1000 геймеров возрастом от 20 лет и выше. Результат оказался неожиданным: 25 процентов заявили, что уже купили Nintendo DS, 14 процентов – PSP, 19 – обе консоли. Те же, кто еще не имеет дома современную портативную консоль, также отдают предпочтение DS. 35 процентов планируют приобрести DS, 31 – PSP, 19 – и то, и другое. Этот опрос отлично согласуется с данными о продажах консолей. С начала 2005 года DS и PSP идут ноздря в ноздрю – PSP отстает всего на 45 тыс. единиц. Однако общая пользовательская база DS куда больше – 2,4 млн. против 1,6 млн. у PSP. Кроме того, лучше продаются игры для DS. К настоящему моменту тройку самых популярных проектов для DS возглавляют WarioWare Touched (740 тыс.), Super Mario 64 DS (710 тыс.) и Nintendogs (400 тыс.), у PSP хорошо продалась лишь Hot Shots Golf (350 тыс.). ■

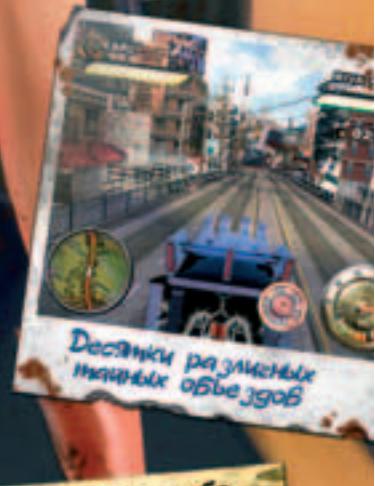
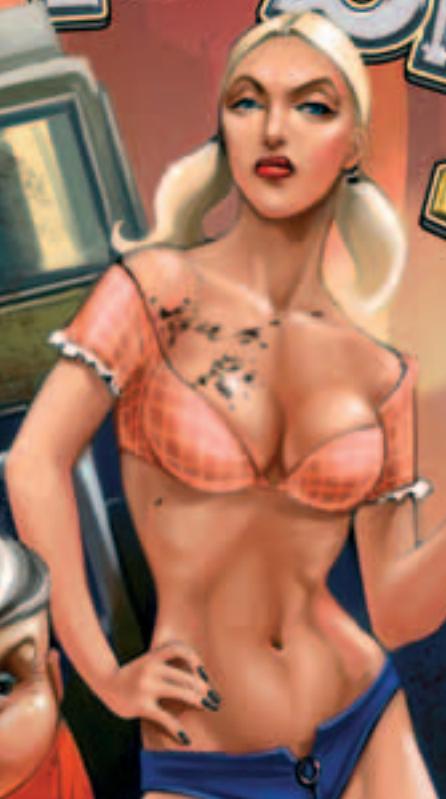


BIG MUTHA
TRUCKERS 2

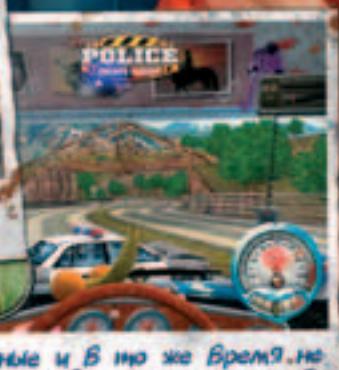
МАЗАТРАКЕРЫ!! СВОБОДУ МАМОЧКЕ!

Акелла

2



Парком бонусных грузовиков можно любого дальнобойщика



Опасные и в то же время Вероятно веселые приключения



Все скрыты купли продажи прямо на дороге

eutechnyx



Доставки разнообразных машинных обвесов

Семья Джексонов издавна славилась своим умением зарабатывать на грузоперевозках. Отлично жили - не тужили, пока главенствующая Мама не решила наглым образом уйти от уплаты налогов, за что и была арестована местными властями. Для того чтобы вызволить "горе-бизнесменшу" из заключения и выиграть щекотливое дело, необходимо заручиться поддержкой кузена Джейкоба, самого талантливого и высокооплачиваемого, а проще говоря - баснословно дорогостоящего местного адвоката. Теперь трем мамашинным сыnekам - недотепам предстоит заняться сбором необходимой суммы денег.



Различные продажи в магазинах фирм "Союз", "Магнит" и "ВидеоМир"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Empire", © 2005 "Eutechnyx"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: -support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультиграйд" www.multitrade.com.ua



Akella



ЦЕНА PS3 РАВНА...

Аналитическое агентство Merrill Lynch Japan предсказывает, что Sony потеряет в первый год продаж PS3 до миллиарда долларов.

Работники Merrill Lynch Japan подсчитали, что себестоимость PlayStation 3 составит около \$494. Арифметика проста. Каждый из трех основных компонентов консоли – чип Cell, графическая система RSX и устройство чтения BD-ROM – стоит около сотни долларов. Вся остальная электроника оценивается еще в две сотни. Загвоздка в том, что Xbox 360 будет стоить гораздо меньше – и для Microsoft, и для потребителей. Ожидается, что цена на него в розницу составит \$299. Соответственно, PlayStation 3 обойдется японцам примерно в \$410, американцам – в \$399. И с каждой проданной консоли Sony будет терять большие деньги. Для сравнения, PlayStation 2 при запуске стоила \$364 в Японии и \$299 в США. В первый год Sony потеряла почти полмиллиарда долларов, но уже в следующем

погасила все убытки, а далее пошла чистая прибыль. Такая ситуация вполне типична для рынка игровых консолей. Другое дело, что в случае спада популярности PlayStation 2 после выхода Xbox ситуация могла кардинально измениться – такие риски.

Проблемы у PlayStation 3 могут появиться в случае, если Microsoft резко снизит цену на Xbox 360 аккурат перед релизом консоли-конкурента. В таком случае Sony будет вынуждена ответить той же монетой, увеличивая свои потери до двух с половиной миллиардов долларов. Пока что Sony не сообщила прессе, сколько будет стоить PlayStation 3, однако Кен Кутараги намекнул, что задешево новую приставку Sony продавать не намерена. Повторится история с PSP – когда за хорошую вещь пользователь вынужден платить большие деньги. ■

МЕЧТА СТАНОВИТСЯ ЯВЬЮ

Сериал .hack, состоящий из четырех action/RPG, запомнился многим любителям хардкорных ролевых игр. Их сюжет (равно как и одноименного аниме-сериала) крутится вокруг придуманного Bandai мира MMORPG под названием The World, где проводят свое свободное время герои. Игры стали уникальным примером симулятора сетевой ролевой игры в онлайне. Исключительно в онлайне. На днях Bandai опубликовала давно ожидаемый анонс. На PS2 и PC выйдет сетевая (!) ролевая игра .Hack // Fragment, над которой работают студии CyberConnect и ArtDink. Абонентская плата отсутствует, наличие жесткого диска для PS2 не требуется. Все привычные по старым играм и аниме-сериалу элементы, вроде доски объявлений, системы мгновенного обмена сообщениями, редактора персонажей и гильдий, теперь будут реализованы по-настоящему. Нам обещают восемь классов героев и возможность играть в онлайне. Кроме того, .Hack // Fragment позволит создавать свой собственный сервер, а не пользоваться стандартным сервисом от Bandai. ■

Сочинить себе персонажа .hack по вкусу теперь сможет каждый.



КОРОТКО

► АНОНСИРОВАН
**PRO EVOLUTION
SOCCER 5** (Winning Eleven 9) для Xbox и PS2. В Европе игра выйдет в четвертом квартале этого года.

► **MICROSOFT УДАЛОСЬ ПРОДАТЬ** 725000 копий гоночного симулятора Forza Motorsport для Xbox.

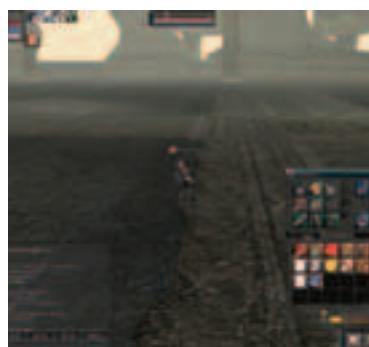
► **ДЖОЙПАДЫ ОТ ОБЫЧНОГО XBOX** не будут совместимы с Xbox 360. Не появятся и переходники для них. Microsoft считает, что на ее консоли следует играть исключительно на беспроводных джойпадах.

► **КОДЗИ ЦУДЗИТАНИ** – актер, озвучивавший игры серии Xenosaga, сообщил, что он принимает участие в работе над третьим эпизодом саги. Примечательно, что это заявление прозвучало еще до официального анонса игры, которого мы так и не дождались на E3.

ПЕРСОНАЖИ В АРЕНДУ

Всем известно о том, что торговля персонажами и различными предметами в MMO нынче идет бойко, и этот бизнес приносит весьма ощущимые доходы. Однако позволить себе покупку проактивированного персонажа может не каждый, так как цена на альтер-эго порой достигает нескольких тысяч долларов. В связи с этим игровой интернет-сервис GamePal придумал достаточно оригинальный вариант: они будут сдавать персонажей в

аренду. Смысл подобной затеи состоит в том, что игроку не придется выкладывать огромную сумму за кучку кода в игровом мире, теперь он может вносить ежемесячную плату и получать в свое полное распоряжение хорошо развитого персонажа. Такое развлечение, в среднем, обойдется пользователю в \$150, правда изначально придется внести залог в размере \$300 для гарантии, что персонажу не будет нанесен урон. ■



ЯПОНСКИЕ ИЗДАТЕЛИ О КОНСОЛЯХ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Что говорят руководители Square Enix, Konami, Namco, Sega и Koei о PlayStation 3, Xbox 360 и Revolution?

В японской прессе появилась подборка высказываний боссов крупнейших издательств, посвященных консолям следующего поколения.

Йоити Вада (Square Enix) считает, что мелкие и средние издательства не смогут выдержать переход на них в одиночку и будут вынуждены консолидировать свои усилия. В качестве примера он приводит киноиндустрию, в которой нынче заправляют несколько гигантских корпораций.

Митидзиро Исидзука (Konami) сообщил, что его компания планирует подготовить для каждой из систем один или два крупных проекта, идеально оптимизированных для данной платформы. Например, для PS3 это будет Metal Gear Solid 4.

Йоити Харагути (Namco) напомнил о сделке с Bandai. Он считает, что обе компании всегда работали на несколько разную аудиторию, поэтому слияние пойдет им только на пользу. А консолидация в одних руках больших финансовых ресурсов позволит тратить достаточно денег на разработку игр. Он также считает, что на японском рынке доминировать будет лишь какая-то одна из консолей, в то время как в США и Европе будут сосуществовать

сразу несколько систем. Поэтому сосредотачивать все ресурсы на поддержке какой-то одной нецелесообразно.

Масанao Маэда (Sega) вспомнил об отказе от поддержки Dreamcast, произошедшем не так уж давно по меркам индустрии. Из этого следует, что переход на платформы нового поколения станет для компаний фактически первым опытом подобного рода. Ключевой частью стратегии Sega станет разработка игр специально для западной аудитории. Ранее компания просто переводила на английский проекты, готовившиеся ей для Японии. Sega хочет стать одним из трех крупнейших издательств в мире, и ее руководство все еще надеется на лучшее.

Кийоси Комацу (Koei) считает, что издательства слишком много внимания уделяют Японии, США и Западной Европе, забывая о рынках Китая, Индии и Восточной Европе. А ведь каждый из них имеет свои особенности. Он также сказал, что опасается засилья одной консоли на рынке – это лишает геймеров, и разработчиков гибкости. Поэтому, хоть Koei и будет поддерживать в основном PS3, забывать о других системах не намерена. ■

Акелла



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактений. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партня до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



Распространение и продажа
Фирмы Союз и Медео

© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



СПЕЦМИССИИ ДЛЯ TENCHU

↗ Хотите сыграть в stealth action от Юдзи Наки? Покупайте Tenchu: Shinobi Taizen.

Очаровательный способ привлечь внимание к помирающему сериалу нашли издатели Tenchu. Они выдали редактор миссий для Tenchu: Shinobi Taizen четырем известным дизайнерам из других японских игровых компаний. Это Юдзи Нака (лидер Sonic Team), Кодзи Окада (Atlus, создатель Shin Megami Tensei), Акихиро Хино (президент Level 5, разработчика Dark Cloud 2 и нового Dragon Quest) и Коити Накамура (президент ChunSoft). Обещают, что к ним присоединятся и другие знаменитости.

Все миссии будут созданы с помощью специального редактора, который будет включен в финальную версию игры. Геймеры смогут сами сочинять себе задания и сохранять их на карту памяти. Их затем разрешат распространять че-

рез Интернет и дарить друзьям. From Software собирается распространять дополнительные миссии еженедельно на своем сервере. ■



БЕШЕНЫЙ ЖАБ

↗ Хорошо знакомый и в России персонаж обзаведется своей игрой.

Европейские издатели сошлились в великой битве за обладание правами на разработку игры с участием Crazy Frog, популярной синей лягушки с писюном. Англичане от надоедливой жабы без ума: синглы и рингтоны расходятся, как горячие пирожки. Победителем из кровопролитного бизнес-сражения вышла компания Digital Jesters, которая тут же объявила, что гоночная игра Crazy Frog Racer выйдет в Евро-

пе в ноябре этого года на PC и PS2, а во всем остальном мире – в начале года следующего. Уверены: теперь менеджеры кумекают, как же успеть за полгода сварганить более-менее приличную игру с восемью обещанными персонажами, шестью режимами (Championship, Single Race, Pursuit Mode, Time Trial, Battle Mode, Target Mode), двенадцатью трассами и тремя боевыми аренами. ■



■ Любимое животное Михаила Разумкина, нашего главного редактора.

КОРОТКО

► **НОВЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ RPG** анонсированы для PSP. Bandai работает над Gundam Battle Tactics, а Electronic Arts – над Lord of the Rings: Tactics.

► **SCEE** удалось продать два миллиона копий SingStar – симулятора караоке для PlayStation 2.

► **РИМЕЙК** тактической RPG Langrisser 3 (Saturn) выйдет на PlayStation 2 в Японии. О релизе в США и Европе пока ничего не слышно.

► **ПРОДАЖИ KILLER 7** в Японии за первую неделю составили всего 18 тысяч копий.

SONY ЕДЕТ В ЭДИНБУРГ

Проходящая в августе выставка Edinburgh Interactive Entertainment Festival, которая год назад находилась в тени ECTS и GameStars, сейчас может оказаться самой интересным событием в жизни геймеров Великобритании. На днях Sony Computer Entertainment Europe и Sony Online Entertainment объявили о том, что будет выставляться в Эдинбурге. Доклады будут читать первые лица компаний. В число демонстрируемых игр войдут Buzz, Singstar Popworld, EyeToy Kinetic и 24: The Game.

Два конкурента Sony – Microsoft и Nintendo – подтвердили участие в выставке еще раньше. Например, в Эдинбурге впервые обычной публике будет доступна играбельная версия The Legend of Zelda: Twilight Princess. Также на выставку приедут Nokia, NVIDIA и Gizmondo. Подробности можно найти на официальном сайте – <http://www.eief.co.uk>. Обратите внимание на то, что выставка открыта и для обычной публики, не одних лишь журналистов. ■



НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам стать участником тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно?

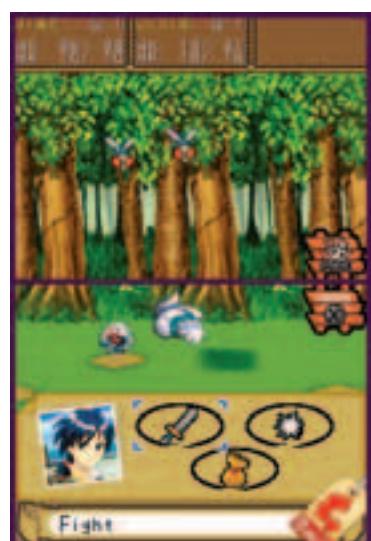
Просто зайдите на сайт <http://www.test-groups.ru> и после регистрации заполните предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получат памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■

Галерея

Lunar: Dragon Song (DS)



■ Герои изменились, но фирменный стиль Lunar остался!



■ Все-таки, непонятно, будут бои пошаговыми или же нет. На картинке – меню выбора действия.

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найти
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, [военные базы](#)>>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
[холодное оружие](#)>>

Оригинальная система
организации действий,
режим «Умной паузы»>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть [по своему сценарию](#)>>





■ **FlatOut** | В Америке выходит FlatOut, хоть и с большим запозданием, но все же. А через пару месяцев появится и FlatOut 2.



■ **Brian Lara International Cricket** | Теперь и на улице любителей крикета праздник. Игра доступна на PC, PS2, Xbox.



■ **Charlie and the Chocolate Factory** | Новый фильм с Джонни Деппом скоро стартует на экранах нашей страны, а обладатели GBA уже играют.

ДОЖДАЛИСЬ?

187 RIDE OR DIE

■ Платформы : PS2, Xb, GC
■ Издатель: Ubisoft

Добиться хотя бы 1/10 успеха GTA: SA хочет чуть ли не каждая крупная компания. Вот и Ubisoft вступила в ряды этих энтузиастов. Их 187 Ride or Die грозиться стать убийцей GTA. Что ж, выход игры не за горами, вот и проверим что из этого вышло. ■



THE SIMS 2: NIGHTLIFE

■ Платформа : PC
■ Издатель: Electronic Arts
У The Sims начинается новчная жизнь. Готовьтесь ходить по магазинам в поисках модного приката, покупать дорогие машины, знакомиться с новыми персонажами, ну и, конечно же, отрываться на полную катушку. ■



■ **Killer 7**
Игра была воспринята не очень хорошо в Японии.
Посмотрим, что будет в Европе.



Почему Fantastic Four раньше записывалась через «4»?

Издатель никак не мог определиться с официальным европейским названием. Потри раза на неделю оно менялось.

PLAYSTATION 2



Дата	Игра	Издатель	Регион
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
15.07	* Killer 7	Capcom	Европа
15.07	Yu Yu Hakusho: Dark Tournament	Atari	Европа
19.07	* 187 Ride or Die	Ubisoft	США
22.07	Brian Lara International Cricket	Codemasters	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	Европа
22.07	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWooD	Европа
29.07	Sprint Car Challenge	Liquid Games	Европа
29.07	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
12.08	Pilot Down	Dreamcatcher	Европа
12.08	Sprint Car Challenge	Liquid Games	Европа
12.08	The Great British Football Quiz	Liquid Games	Европа
15.08	* SOCOM 3: U.S. Navy Seals	SCEE	США
23.08	* Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus	США
25.08	Total Overdose	SCI	Европа
26.08	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
01.09	* Call of Cthulhu: Tainted Legacy	Headfirst Productions	США
02.09	Aquanox: The Angels Tears	Jowood	Европа
02.09	Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
05.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
10.09	L.A. Rush	Midway	США
10.09	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
15.09	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
13.09	Burnout Revenge	Electronic Arts	США
18.09	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
26.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
27.09	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	США
30.09	Shaman King: Power of Spirit	Konami	Европа
30.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
01.10	* The Godfather	Electronic Arts	США
05.10	Fear & Respect	Midway	США
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	Jowood	Европа
07.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	США
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	Европа
11.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	Европа
28.10	* Soul Calibur III	Namco	Европа
31.10	* EyeToy Play 3	SCEE	Европа
01.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	США
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
04.11	Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
15.11	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
18.11	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
25.11	* Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
25.11	* Sly 3: Honor Among Thieves	SCEE	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia	Disney Interactive	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWooD	Европа
01.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
17.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
TBA	25 to Life	Eidos Interactive	Европа
TBA	50 Cent: Bulletproof	VU Games	Европа
TBA	Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Европа
TBA	* Burnout: Revenge	Electronic Arts	Европа
TBA	Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	Европа
TBA	Driver 2006	Atari	Европа
TBA	* Radiata Stories	Square Enix	США
TBA	S.L.A.I.: Steel Lancer Arena International	Konami	США
TBA	SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, PANTS!	THQ	США
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа

TBA	* Grandia III	Square Enix	Европа
TBA	* The Warriors	Rockstar	Европа
TBA	Jacked	JoWood	Европа
TBA	Kengo 2: Bushido Master	Crave	Европа
TBA	Battlestations: Midway	SCI	Европа
TBA	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
TBA	* Tomb Rider: Legend	Eidos	Европа
TBA	* Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Европа
TBA	Carmageddon	SCI	Европа
TBA	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа

GAMECUBE



Дата	Игра	Издатель	Регион
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
19.07	* 187 Ride or Die	Ubisoft	США
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Global Star	Европа
26.07	* Harvest Moon: Another Wonderful Life	Natsume	США
27.07	* Gelst	Nintendo	США
02.08	Madden NFL 2006	Electronic Arts	США
09.08	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	США
15.09	Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
21.09	* Day of Reckoning 2	THQ	Европа
17.10	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	США
18.10	Chicken Little	Buena Vista Interactive	Европа
01.11	* Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	США
15.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney Interactive	США
22.11	Blitz: The Legue	Midway	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney Interactive	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
31.12	* Starcraft: Ghost	Blizzard Entertainment	США
TBA	* Starcraft: Ghost	Blizzard Entertainment	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects	Electronic Arts	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Odama	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo Europe	
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* Battalion Wars	Nintendo	Европа
TBA	* Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Европа
TBA	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Европа
TBA	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Европа
TBA	Jacked	JoWood	Европа

XBOX



Дата	Игра	Издатель	Регион
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
17.07	FlatOut	Empire Interactive	США
19.07	* 187 Ride or Die	Ubisoft	США
22.07	Brian Lara International Cricket	Codemasters	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Global Star	Европа
29.07	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
09.08	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
12.08	Pilot Down	Oxygen Interactive	Европа
26.08	Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike	Ubisoft	Европа
26.08	* 187 Ride or Die	Ubisoft	Европа



■ **Need for Speed: Most Wanted** | Очередной NFS стартует осенью. Нам обещают умопомрачительные погони от полиции и улучшенную графику.

■ **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** | В киноиндустрии Халка, к сожалению, приняли плохо, но этот монстр крайне популярен в видеоиграх.

■ **Mortal Kombat: Shaolin Monks** | Mortal Kombat: Shaolin Monks, наверное, ждут практически все. Напомню: это не файтинг, а суровый beat'em up.



Чем отличается Fahrenheit от Indigo Prophecy?

Первое – европейское название, второе – американское. А когда-то давно игра во всех регионах числилась как Fahrenheit.

26.08 * Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
01.09 * Burnout Revenge	Electronic Arts	США
01.09 * FlatOut 2	Empire Interactive	Европа
01.09 * Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
02.09 Aquanox – The Angel's Tears	JoWooD	Европа
02.09 MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
09.09 * Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
16.09 * Kingdom Under Fire: Heroes	Atari	Европа
01.11 * Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
02.09 Aquanox – The Angel's Tears	JoWooD	Европа
09.09 Hello Kitty Roller Rescue	Namco	Европа
09.09 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
12.09 * Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
12.09 * Fahrenheit	Atari	Европа
23.09 Sniper Elite	Ubisoft	Европа
30.09 Yeti Sports Arctic Adventures	JoWooD	Европа
07.10 Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	Европа
11.10 * Samurai Showdown V	SNK	США
4.11 Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
25.11 Ski Racing 2006	JoWooD	Европа
TBA Knights of the Temple 2	TDK	Европа
TBA * The Movies	Activision	Европа
TBA * The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA * Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
TBA * Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Европа
TBA * Rogue Trooper	Sci	Европа
TBA * Serious Sam 2	2K Games	Европа
TBA * Sniper Elite	Ubisoft	Европа
TBA * The Movies	Activision	Европа
TBA Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Европа

PC

01.09 * The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
02.09 MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
09.09 * Blitzkrieg 2	CDV UK	Европа
23.09 Conflict: Global Terror	SCI	Европа
30.09 X3: Reunion	Deep Silver	Европа
30.09 * Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
07.10 Hotel Giant 2	JoWooD	Европа
04.10 Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
14.10 Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
28.10 Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
28.10 * Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
11.11 * Spellforce 2	JoWooD	Европа
TBA * Age of Empires III	Microsoft	Европа
TBA * Black and White 2	Electronic Arts	Европа
TBA * Call of Duty 2	Activision	Европа
TBA Conflict: Global Terror	SCI	Европа
TBA * The Guild 2	JoWooD	Европа
TBA * The Movies	Activision	Европа
TBA * Dungeons & Dragons Online	Atari	Европа
TBA * Max Payne 3	Rockstar	Европа
TBA * Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness	Bethesda Softworks	Европа
TBA * Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Европа
TBA * Quake IV	Activision	Европа
TBA * The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
TBA * The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA * Half-Life 2: Aftermath	Valve Software	Европа
TBA * Serious Sam 2	2K Games	Европа
TBA * Myst V: End of Ages	Ubisoft	Европа
TBA Runaway 2	Pendulo Studios	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Изатель	Регион
12.07 Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	США	
15.07 Fantastic Four	Activision	Европа	
15.07 Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher	Европа	
15.07 * Chrome: Spaceforce	Deep Silver	Европа	
15.07 Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher	Европа	
22.07 Asheron's Call: Throne of Destiny	Codemasters	Европа	
22.07 Brian Lara International Cricket	Codemasters	Европа	
22.07 Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа	
22.07 Codename: Panzers – Phase 2	CDV	Европа	
29.07 * Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа	
05.07 Sacred Gold	Ascaron	Европа	
01.08 * Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США	
01.08 * Dungeon Siege II	Microsoft	США	
01.08 * The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	США	
01.08 * F.E.A.R.	VU Games	США	
16.08 25 to Life	Eidos	США	
19.08 American Conquest: Divided Nations	CDV UK	Европа	
26.08 Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа	
26.08 Blitzkrieg Anthology	CDV	Европа	
26.08 * Earth 2160	Deep Silver	Европа	
26.08 * Hitman: Blood Money	Eidos	Европа	
26.08 Total Overdose	Sci	Европа	
01.09 Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	США	
01.09 * Middle-Earth Online	Turbine Entertainment	США	
01.09 * The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Turbine Entertainment	США	

NINTENDO DS

Дата	Игра	Изатель	Регион
08.07 Bomberman	Ubisoft	Европа	
26.08 Puyo Pop Fever	THQ	Европа	
20.09 * Lunar: Dragon Song	Ubisoft	США	
30.09 * Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Европа	
23.09 * Meteos	Nintendo	Европа	
03.10 * Viewtiful Joe DS	Capcom	США	
25.11 The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney Interactive	Европа	
02.12 * Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа	
TBA * Castlevania DS	Konami	Европа	
TBA Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа	

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.: ТВА («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

HITMAN: BLOOD MONEY

■ Платформы : PS2, Xbox, PC

■ Издатель: Eidos

В августе стартует очередная серия похождений «сорок седьмого». На этот раз наш лысый герой побывает в самых отдаленных точках планеты, а также придет пару-тройку десятков злых Санта Клаусов на якобы рождественских праздниках. ■



THE GODFATHER

■ Платформы : PC, PS2, Xbox, Xbox 360

■ Издатель: Electronic Arts

В EA решили переплюнуть платиновый хит прошлых лет – Mafia. Их «Крестный Отец» будет лучше детализован, научится лучше обращаться с оружием, ну и, конечно же, будет угонять машины. Ну что ж, поживем – увидим. ■



■ Radiata Stories
Одна из самых горячо ожидаемых игр от Square Enix. Красивая, интересная, с оригинальным сюжетом.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 18.06 – 25.06

* ► игра ▶ издатель

1 Battlefield 2

Описание:
Произошло чудо – появилась игра, быстро и непринужденно оттеснившая GTA с первого места. Видимо, она так же быстро убивает геймеров...

2 Grand Theft Auto: San Andreas
3 Guild Wars
4 Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
5 The Sims 2: University
6 World of Warcraft
7 Football Manager 2005
8 Championship Manager 5
9 The Sims 2
10 Half-Life 2

Take-Two
NCsoft
Atari
Electronic Arts
VU Games
Sega
Eidos
Electronic Arts
VU Games

Destroy All Humans!

GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 18.06 – 25.06

* ► игра ▶ издатель

1 Medal of Honor: European Assault

Описание:
Мультиплатформенная игра стала главным хитом недели. Видимо, нашлось достаточно людей, у которых нет PlayStation 2 или Xbox, либо они предпочитают иметь версию именно для GameCube.

2 Resident Evil 4
3 Batman Begins
4 Donkey Konga 2
5 Star Fox Assault
6 Mario Power Tennis
7 Mario Party 6
8 Donkey Konga
9 Timesplitters: Future Perfect
10 Baten Kaitos

Capcom
Electronic Arts
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Electronic Arts
Nintendo

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

* ► игра ▶ издатель

1 Drag-On Dragoon 2: Love Red, Ambivalence Black

Описание:
Drag-on Dragoon (он же Drakengard) был прохладно встречен прессой. Сиквел каким-то чудом умудрился отлично продаться в Японии. Может, он получше?

Square Enix PS2

Комментарий: Нинтендоги вряд ли доберутся до миллиона проданных копий, но к пятиста тысячам подошли уже вплотную.

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 18.06 – 25.06

* ► игра ▶ издатель

1 Medal of Honor: European Assault

Описание:
Опять Вторая мировая. Опять FPS. Хороший, спору нет, но такой надоевший сеттинг. Рецензию на игру читайте в следующем номере «Страны Игр».

2 Juiced
3 Tekken 5
4 Destroy All Humans!
5 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
6 Batman Begins
7 LEGO Star Wars
8 Dynasty Warriors 5
9 FIFA Street
10 Area 51

THQ
SCEE
THQ
LucasArts
Electronic Arts
Eidos
Koei
Electronic Arts
Midway

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 18.06 – 25.06

* ► игра ▶ издатель

1 Grand Theft Auto: San Andreas

Описание:
Каким бы хорошим ни был старый-new Conker, все равно переплюнуть GTA ему не суждено. Дебютировал в чарте весьма актуальный («война миров» уже в кинотеатрах!) Destroy All Humans!

2 Conker: Live and Reloaded
3 Destroy All Humans!
4 Medal of Honor: European Assault
5 Juiced
6 Batman Begins
7 Forza Motorsport
8 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
9 LEGO Star Wars
10 WWE Wrestlemania

Microsoft
THQ
Electronic Arts
THQ
Electronic Arts
THQ
Eidos
LucasArts
Midway

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 17.06 – 29.06

* ► игра ▶ рейтинг

1 Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	62
2 Tekken 5	58
3 Grand Theft Auto: San Andreas	30
4 Killzone	26
5 Gran Turismo 4	23
6 Medal of Honor: European Assault	20
7 Midnight Club 3: DUB Edition	14
8 Batman Begins	13
9 FIFA Football 2005	10
10 LEGO Star Wars	10

PC (BOX) 17.06 – 29.06

* ► игра ▶ рейтинг

1 World of Warcraft	34
2 Sims 2: University	28
3 Empire Earth II (русская версия)	26
4 SWAT 4. Русская версия	24
5 The Sims 2	16
6 The Sims 2 (DVD)	14
7 Half-Life 2	12
8 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	12
9 StarCraft: Broodwar	12
10 Battlefield 2 (DVD)	10

PC (JEWEL) 17.06 – 29.06

* ► игра ▶ рейтинг

1 The Settlers. Наследие королей	18
2 Xenus: Точка кипения (DVD)	15
3 Горький Зеро 2: В лучах Авроры	13
4 Imperial Glory	13
5 Singles 2. Любовь втроем	12
6 Мор. Утопия	11
7 Дом 2 vol.1	11
8 Sid Meier's Pirates!	10
9 Parkan 2	10
10 Xenus: Точка кипения	10



Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 17 по 29 июня 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 14.06 – 26.06

* ► игра ▶ рейтинг

1 Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	65
2 Killzone	57
3 Tekken 5	50
4 Grand Theft Auto: San Andreas	43
5 Midnight Club 3: DUB Edition	35
6 Ratchet and Clank 3	31
7 Gran Turismo 4	28
8 Need for Speed Underground 2	27
9 Burnout 3: Takedown	24
10 Pro Evolution Soccer 4	22

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеогр. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 14 по 26 июня 2005 года.

SACRED SINNERWORLD Акелла
Князь Тьмы подземелья Анкарии



Зло прочно обосновалось в королевстве Анкарии, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на трети! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических



предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демона (Draetop) и гнома (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземелях Анкарии, счи

тите, что получат достаточно для этого уровень развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов

www.akella.com



Распространяется магистр

© 2005 "Akella"
© 2005 "Аскарон"
Все права защищены.
Несанкционированное воспроизведение
и распространение запрещено.
Адрес: e-mail: support@akella.com
Оффисная продажа: (095)363-4614

Представитель на Украине: "Мультигеймс"
www.multigames.com.ua



Акелла

По мотивам книги
Киры Булычевой

Путешествие Алисы



STER
CREATIVE GROUP



Игра «Путешествие Алисы» перенесет вас в волшебный мир будущего, полный головокружительных приключений. Алиса, ее отец космобиолог Селезнев, механик Зеленый, птица Говорун, множество невероятных инопланетных существ, преданные друзья и коварные злодеи повстречаются вам в удивительном странствии по фантастическим мирам в поисках пропавшего капитана.



- Приключенческая игра по мотивам книги именитого писателя-фантаста
- Множество хитроумных загадок, в решении которых книга Киры Булычевой окажет вам незаменимую помощь
- Отменная мультипликационная графика и превосходная анимация
- Любимые герои, знакомые поклонникам отечественной фантастики с юных лет



www.akella.com



И.Бицко

Разработчик и издательства «СОЮЗ» и «И.Бицко»

© 2005 Akella
Все права защищены.
Несанкционированное воспроизведение и распространение преследуются
игры с дистанции: www.akella.ru
или по телефону: (095) 523-48-11
или электронной почты: support@akella.com
представитель на Украине: «Мультигейм»
www.multigame.com.ua



FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

14 (167) 2004



на обложке:

Onimusha 3: Demon Siege

Год назад мы, как и сейчас, представили вам итоги Е3 с точки зрения наших западных коллег. Например, по мнению портала gamespot.com, лучшей игрой стала Splinter Cell 3, а вот 1up.com решил, что Final Fantasy XII намного привлекательней.

Как вы видите, на обложку попала третья Onimusha, прототипом одного из главных героев в которой стал знаменитый Жан Рено, о чём гордо сообщалось на коробке с

игрой. Весьма примечательный материал об известном сериале Harvest Moon от Natsume подготовил для нас Торик. Тогда же мы начали активно организовывать различные акции для геймеров. 26 июня одновременно в четырех cafemax'ах Москвы и Петербурга состоялся «День читателя», отчет о котором мы и опубликовали. А в новостях можно было обнаружить анонс первого консольного турнира, организованного «Страной Игр». ■

Кол-во страниц:
144

Тираж:

80 000

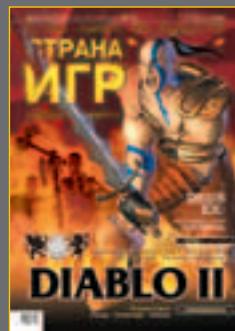
Кол-во материалов:
55

Бонусы:

1 DVD
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

14 (71) 2000



на обложке:

Diablo II

Пять Diablo II, только на этот раз уже полноценный обзор с советами по прохождению и даже альтернативным мнением: «Неужто Diablo II безгрешен и идеален? Щаас! ...больше 7 баллов этому отрыску Blizzard никто не поставит...» Вот так то. Кстати, наша оценка наверняка понравилась далеко не всех – всего 8.5! А вот Deus Ex удостоилась аж 9.5 баллов и резюме «по всей видимости перед нами шедевр...»

Товарищ старший опер Гоблин 5 лет назад предлагал вашему вниманию «краткий словарь необходимых quake-понятий». Очень интересно почитать. Вы, например, знаете, что такое «мошна» или «приставочник»? А г-н Овчинников в рубрике «Железо» затронул насущную тему отставания разработчиков игр от своих коллег по «компьютерным внутренностям», рассказал затем о таких новинках, как GBA, PSone и AMD Duron. ■

Кол-во страниц:
96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:
33

Бонусы:

1 CD
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

14 (119) 2002



на обложке:

Сложно представить, что заставило в журнале с обзором Warcraft III (9.5) поставить на обложку Postal 2! Ну да ладно – дело прошлое, зато cover story удалась на славу. Куча фотографий разработчиков, интервью с Винсом Дейзи и пять скринов из будущего «шедевра». За ним следует не менее звездный разворот от Олега Кафарова под грифом Star Express, где о своих увлечениях нам рассказала Тутта Ларсен. Не поверите, но нача-

ла она свое знакомство с играми с Heretic! А вообще этот номер был просто переполнен хитами. Warcraft III прекрасно дополняли Neverwinter Nights (9.5), Age of Wonders II (7.5), Grand Prix 4 (8.5), Syberia (7.0). Специально для любителей PC-игр. Консольщики же могли почтить ретро – взгляд г-жи Одинцовой на Saga Frontier. А «Эмуляторы» Время были дополнены соответствующим материалом в «Онлайне». ■

Unreal 2

Кол-во страниц:

96

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

37

Бонусы:

1 CD
2 постера

7 ЛЕТ НАЗАД

07 (26) 1998



на обложке:

Из-за собственной ошибки, допущенной пару номеров назад, приходится в третий раз перечитывать 26-ую «Страну Игр». Что же еще интересного нам удалось найти? Обнаружилось несколько занятных интервью. Первое дал президент студии Feralixis несравненный Сид Мейер, в то время работавший над Alpha Centauri. Второе удалось выбрать из ведущего дизайнера Tiberium Sun Адама Игрина. Затем шли создатели Dungeon Keeper 2. А за-

вершил подборку разговор с исполнительным вице-президентом компании Origin, ведущим дизайнером сериала Ultima Ричардом Гэрриотом. Настоящие раритеты геймерской истории. Не менее интересным оказался и «краткий словарь начинающего любителя online развлечений», который актуален, кстати, до сих пор. А на сладкое мы припасли обзор уникального в своем бешумии творения Кранка – «Вангеров» с оценкой 8.5. ■

Moto Racer 2

Кол-во страниц:

196

Тираж:

75 000

Кол-во материалов:

82

Бонусы:

1 CD

Акелла

POSTAL 2

официальный русский
ШТОПОР ЖЖОТ!
ADD-ON

Unreal 2

Перед вами душевноСательная история похождений Штопора во всех деталях. У несчастного покинули его самого дорогое и наядленного друга – его половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.

Четыре скрывающихся крыши для из жизни Штопора

Новые средства физического воздействия для борьбы с подлыми ампутаторами

Невероятный юмор и сарказм от Безумного Гланца

Тотальный беспредел – фирменная черта серии игр Postal – на фоне гротескной атмосферы российского захолустья

© 2004 "Акелла"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены.
Несанкционированное копирование предупреждается.
Игры с доставкой: www.colgames.ru

E-mail: zavprod@akella.com
Отдел продаж: (095) 363-8814
Представитель на Украине: "Мультигейм"
www.multigame.com.ua

Союз

Мультигейм

Финансовый спонсор и партнеры:
Фонд "Союз" и "10 Финанс".

Акелла

ЛП

Жанр

боец

для

иг

ЭЛИТА ЖАНРА FIGHTING

СЕМНАДЦАТИЛЕТНЯЯ АСКА КАДЗАМА – ЕДИНСТВЕННАЯ НИТОЧКА МЕЖДУ ДЗИНОМ И ЕГО ПОГИБШЕЙ МАТЕРЬЮ, Но ПОКА О СВОЕМ РОДСТВЕННИКЕ АСКА НИЧЕГО НЕ ЗНАЕТ, А НА ТУРНИР ОНА ПРИБЫЛА В ПОГОНЕ ЗА ЧЕЛОВЕКОМ, НАПАВШИМ НА ЕЕ ОТЦА. КАЖЕТСЯ, ЕГО ЗОВУТ ФЭН ВЭЙ...

ПОТЕРПЕВШАЯ НЕУДАЧУ С МОДЕЛЬЮ GUNJACK, ДЖЕЙН БЫЛА ВЫВЕЗЕНА С МЕСТА СРАЖЕНИЯ АГЕНТАМИ G-КОРПОРАЦИИ, И ВОСКОРЕ ПРИСТУПИЛА К СОЗДАНИЮ БОЛЕЕ СОВЕРШЕННОГО КИБОРГА, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН БУДЕТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В НОВОМ ТУРНИРЕ.



КОНКУРС!

НА ПРЕДЫДУЩЕМ ТУРНИРЕ
МЕКСИКАНСКИЙ УЧЕНИК
ИСТИННОГО КИНГА СУМЕЛ
ОТМСТЬТЬ ЗА СМЕРТЬ СВОЕГО
НАСТАВНИКА, НО УБИЦУ
ПОХАЛЕЛ, СОХРАНИВ ЕМУ
ЖИЗНЬ. НЕ ОКАЖЕТСЯ ЛИ
ТАКОЕ ДОБРОДУШИЕ РОКОВОЙ
ОШИБКОЙ?

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	http://tekken5.namco.com



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Каким будет следующий Tekken – представить очень трудно. Ведь в пятой части Namco воплотила все чаяния фанатов, создав практически идеальную файтинг-игру.

Автор:
Артем Шорохов
cq@gameland.ru



ОТ АЛЬТЕРНАТИВНОГО ПЕРСОНАЖА (МИХАРУ, одноклассница Линь Сюо) В ТЕККЕН 5 РЕШИЛИ
ОТКАЗАТЬСЯ В ПОЛЬЗУ СВЕЖЕГО КОСТЮМА. А ВОТ ЭДДИ ГОРДО, ПОХОЖЕ ПРОПИСАЛСЯ НАДОЛГО.



The King of Iron Fist

«Страна Игр» объявляет конкурс для знатоков и ценителей серии Tekken. Вашему вниманию мы предлагаем следующий вопрос: «Почему Пол Феникс так мечтает одолеть в поединке Куму?»

Ответивший наиболее оперативно и полно получит специальное издание игры (коробка в виде артбука, бонус-диск) и фирменную футболку поклонника Tekken 5. Еще десять футболок ждут остальных победителей.

Ответы прсылайте на электронный адрес tekken@gameland.ru или почтой на адрес редакции до 15 августа 2005 года. Не забудьте указать имя и фамилию, город, где вы живете, а также название конкурса в теме письма. Не выполнение этих условий ведет к дисквалификации.



Hарушая все стереотипы, начнем с конца. Да, Tekken 5 стал именно тем, что ему и прочили – как создатели, так и журналисты. В этом смысле к нашему рассказу в январском номере добавить практически нечего. Если бы все издавали столь скрупулезно выполняли свои обещания, журналы о видеоиграх перестали бы быть нужны. К счастью для нас (многочисленных редакций по всему миру), такой подход все еще является скорее счастливым исключением в индустрии, нежели устоявшимся правилом. К тому же – мы всегда найдем, о чем рассказать читателю.

Мы ждали европейского выхода Tekken 5 несколько «лишних» месяцев. Кто-то, не выдержав, плонул на патриотизм и заказал импортную версию, кто-то разыскал аркадный аппарат и скормил все сбережения ему, кто-то и вовсе, отгородившись шторкой от внешнего мира, продолжал играть в Soul Calibur II. Но вот коробка с PAL-диском появилась в редакции, и что же? Все, кто ждал действительно сильно, – так или иначе с игрой уже знакомы, остальным «не очень-то и хотелось». Но опоздание на рынок не умаляет ценности продукта. Tekken 5, друзья! Наконец-то.

ПРОЛОГ

Многострадальный Tekken 4 вышел не тогда, не там, и не таким, как следовало. Вчистую проиграв в аркадных залах прямому конкуренту в лице Sega с ее Virtua Fighter 4, Namco долго откладывала домашний релиз в США и Европе, спешно подкручивая и замазывая то одно, то другое. Но спешка полезна известно где, так что знакомый нам четвертый Tekken получил все же достаточно слабым и несколько странным, если не сказать гротескным. Нет, он не был плохим, он лишь был немного другим, но в этих своих отличиях – перестал быть Tekken'ом. Приходилось держаться корней: старые поклонники вздыхали

по предыдущему кумиру (для одних это был Tekken 3, для других Tekken Tag Tournament) и даже заглядывались на прелести соперничающих лагерей. Теперь это уже в прошлом. Сложная геометрия поля (вкупе с несимметричностью арен), на которую в разное время делали ставку едва ли не все файтинг-серии, так нигде себя и не оправдала. Вот и Tekken вернулся к классической форме ведения поединка, оставил ненужные вычурности более подходящим жанрам. Тем временем вконец изжил себя устаревший движок, и настала пора каких-то кардинальных действий. Во-первых, жизненно необходимо было восстановить авторитет и

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Soul Calibur II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tekken 4



Подарок поклонникам, до сих пор боготворящим Tekken 3.



Линь Сюю – самый слабый, но в то же время и самый ловкий персонаж.



Старому другу дзингнати мисими столь экзотический противник не в новинку.

вернуть доверие к оступившемуся бренду, а во-вторых, задуматься о том, как освежить серию. Некоторые предполагали, что Namco постарается совместить обе эти задачи в одной игре. Они ошиблись. Пока издатель сделал только один шаг – первый. Но зато двумя проектами сразу. Death by Degrees оставил в стороне и заострил внимание на Tekken 5. Нарочно абстрагировавшись от качества финального продукта, спешим отметить, что любое смелое экспериментаторство было отложено на далёкое «потом», ныне же Versus Team (внутренняя студия Namco, разработчик Tekken) сосредоточилась на реконструкции всего лучшего, что было в Tekken за истекшее десятилетие его истории. Передовая графика, старая, но максимально развернутая боевая механика плюс классическое управление. Своебразный подарок преданным поклонникам, до сих пор боготворящим Tekken 3, заманчивое предложение новичкам и сильная заявка конкурентам: «Вот они мы, в расцвете сил и полной боевой раскраске». В следующий раз такой номер не пройдет – ради того, чтобы удержаться в лидерах, Tekken остро нуждается в инновациях. И если под видом шестой части Namco подаст технологическую демку возможностей PlayStation 3 с боевым ядром образца 1994 года, сериал существенно подорвет доверие фэнбазы. Впрочем, кризис жанра касается не только Tekken, но и всех игроков на этом поле. Если добрая и умная муз с крыльышками не посетит ни Томонобу Итагаки, ни Эда Буна, нам из года в год придется играть в одно и то же. А это – самая благодатная среда для прорыва на рынок зубастых и голодных новичков.

Ну да не будем отвлекаться на предсказания будущего, когда за окном бурлит настоящее. Итак, чем же стал Tekken 5?

А ЧЕГО МЫ ЖДАЛИ?

В первую очередь – сноубшибательной графики. Такой, чтобы захватывало дух, чтобы поклонники Soul Calibur и Dead or Alive глазели раскрыв рот, чтобы мухи на лету дохли от восхищения. Сбылось? Да. Недаром журналистов пичкали рассказами о революционной системе динамичного синтеза движений под названием Endorphin, использующей элементы искусственного интеллекта, основанной на изучении моторной динамики и обкатанной на голливудских кинофильмах. Недаром переписывали графический движок с учетом технологии, называемой «прорывом в 3D-анимации». Графика удалась. Трехмерные модели не только отлично выглядят, но и прекрасно взаимодействуют: ощущения, что во время выполнения какого-нибудь особо заковыристого броска каждый из персонажей живет своей отдельной жизнью, нет и в помине; какой бы жаркой ни была схватка, картинка всегда максимально опрятна, аккуратна и правдоподобна. Слегка портят впечатление лишь традиционно «проваливающиеся» в тела бойцов волосы, ленточки и меч Йосимицу, но это уже чисто технические ограничения платформы, из которой выжали максимум. К чести разработчиков следует сказать, что подобные казусы настолько несущественны и редки, что иной игрок их и вовсе не заметит. А какие тут арены! М-м-м...

Под стать визуальным достижениям и музыкальное сопровождение: большинство композиций Tekken 5 моментально обращают на себя внимание, про-



Кадзуя Мисима, сын Хэйхати и отец дзина. По сути, с него-то все и началось, когда жестокосердый предок сбросил мальчишку со скалы. С тех пор и воюют.

Хочу все знать!

Большинство имен в серии Tekken просто выдуманы или позаимствованы у различных народов мира, но есть и такие, в которых зашифрованы отсылки к истории боевых искусств. Яркой иллюстрацией может послужить имя Хваранг (Hwoarang). В буквальном переводе с корейского оно означает «Цветущая молодежь» (или «Путь цветущей молодежи» – HwoaRangDo), но на деле еще пятнадцать веков назад в государстве Силла (тогда на Корейском полуострове не было единства) использовалось в качестве названия основанной королем Чин Хунгом системы отбора и воспитания молодежи, а также одноклассной социальной организации, сыгравшей не последнюю роль в дальнейшем объединении Кореи. В рядах «Хваранга» практиковалось традиционное боевое искусство сабак, которое принято считать предтечей современного тхэквондо. Уже в наше время, после длительного запрета на боевые искусства и последующего раскола Федерации тхэквондо, многие мастера «старой школы» потянулись к корням и принялись возрождать забытые принципы обучения древности. В результате даже возник отдельный стиль, так и названный – хварандо.



тив воли запоминаются и вообще производят только самое положительное впечатление, оставляя позади не только маловыразительный фон предыдущих игр серии, но и даже культовый Killer Instinct (в котором, кстати, также попадался вокал). По качеству саундтрека новый Tekken нахально встал в один ряд с играми сериала Guilty Gear. Жаль, что поддержка Dolby Digital не предусмотрена.

ГАРАНТЫ, ДЖАГЛЫ, РЕВЕРСЫ ДА И ПРОСТО ПО МОРДЕ

Но не хлебом единим... Не меньше, чем внешнего блеска, мы ждали качественной боевой механики, образцом которой были не раз уже помянутые Tekken 3 и Tekken Tag Tournament. Здесь тоже все вполне отвечает нашим представлениям о том, каким должен быть Tekken. На LP+LK вернулся бросок; приседания, сайдстепы и ходьба вокруг противника приведены в полное соответствие с каноном; новые приемы и возможности не нарушают баланс, а ранее обделенные некоторыми базовыми умениями персонажи добились-таки справедливости. Приятно снова почувствовать подушечками пальцев отзывчивое повиновение подконтрольного бойца – надеяливый фактор случайности не портит больше удовольствия от игры, каждая команда выполняется в точности и всегда приводит к логичному результату. Немного упрощен перехват бросков (а заодно заметно увеличено количество вариантов анимации ухода), слегка расширен ассортимент контекстных действий (например, в состоянии нокауна), пересмотрена сетка повреждений да добавлены новые приемы. В целом же ничего кардинально нового, все тот же цвет и вкус. Стоит отметить, что в Tekken 5 серьезно усиlena любимая многими джалг-составляющая, что вызвало живую перекличку мнений относительно частности отдельных скваток. В качестве аргумента предъявляется суждение о том, что вероятность из-за одной ошибки попасть в длинный неблокируемый джалг на 60-70 процентов лайфбара чрезмерно высока. Логично. Контрааргумент логичен не менее: вовремя и правильно провести в бою настолько могучее «жонглерное комбо» по силам только настоящим профи. И если вы постоянно попадаете в ловушку за ловушкой, стоит задуматься, а не слишком ли сильного противника вы себе выбрали?

СВЕЖАЯ КРОВЬ

Помимо трех абсолютно новых персонажей (Аска, Рэйвен и Фэн) можно выделить Дьявол-Дзина (Devil Jin, первый босс) и Дзинпачи (Jinpachi, главный босс). И если первый негативных эмоций почти не вызывает (разве только своей похожестью на Дьявола из Tekken 2), то от второго мы ждали гораздо большего. Старейшина рода Мишима, одержимый дьявольским геном, на проверку оказался слабым и неизобретательным противником, он не слиш-

КНУТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Графика, музыка, боевая механика, баланс, фэн-фактор – все на самом высшем уровне.

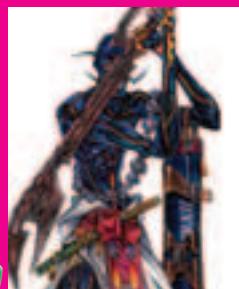
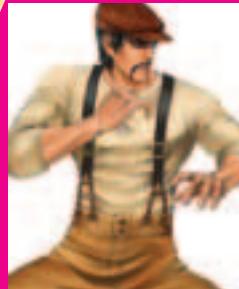
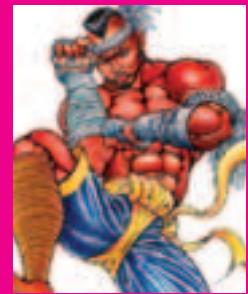
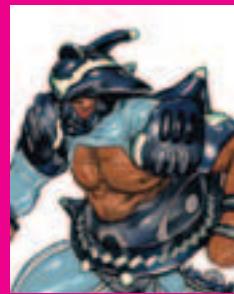


Минусы:

Отсутствие online-поддержки, нет новых костюмов, не исправлена ситуация с парой бесконечных комбо, откровенно скучный режим Devil Within.



ПЕРЕД ВАМИ ЭСКИЗЫ НЕКОТОРЫХ ЭКСТРА-КОСТЮМОВ В ИСПОЛНЕНИИ ХУДОЖНИКОВ NAMCO. ПОЛНУЮ ПОДБОРКУ ИЩИТЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ.



ВСЕ ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ «РЕТРО-ГЕРОЕВ» ПОЛУЧИЛИ ДОЛГОЖДАННОЕ РАЗВИТИЕ.

Галопом по Европам

Несмотря на пять месяцев задержки, европейская версия не содержит ничего нового. Слава богу, игра не замедляется ни при 50, ни при 60 герцах, и на том спасибо. Количество костюмов ровно такое же, как в US-варианте (просто не все знают, что у Аски Кадзамы их в сумме четыре, а у Линн Сюо целых пять, а потому, завидев скриншоты, начинают брюзжать, мол, их обделили). Возможность переключения в широкозеркальный режим (widescreen, 16:9) и настройка четкости изображения (soft/sharp) на месте, а вот поддержка прогрессивной развертки, к сожалению, отсутствует. Все остальное – такое же, как и у американцев, никаких бонусов нет.



РЭЙВЕН (ЗАОКЕАНСКИЙ ТЕЗКА НАШЕГО ВОРОНА) – ТАЙНЫЙ АГЕНТ, НАБЛЮДАЮЩИЙ ЗА СОБЫТИЯМИ ВОКРУГ КОРПОРАЦИИ СЕМЕЙСТВА МИСИМА. ТЕМНОКОЖИЙ АЛЬБИНОС, ВЛАДЕЮЩИЙ НИНДЗЮЦУ, ОН ТАК ЖЕ НАПОМИНАЕТ ГУЭЛИ СНАЙПСА, КАК ЛЕЙ УЛУН ДЖЕКИ ЧАНА, А МАРШАЛ ЛО – БРОСА ЛИ.

БУДУЧИ УВЕРЕННЫМ В СМЕРТИ ХЭХАЙТА МИСИМА, РЭЙВЕН ВЫНУЖДЕН ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ПЯТОМ ТУРНИРЕ ЗА ЗВАНИЕ KING OF IRON FIST, ЧТОБЫ ВЫСНИТЬ ЛИЧНОСТЬ ОРГАНИЗАТОРА И СОБРАТЬ ВСЮ ВОЗМОЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕГО ГОСТЯХ. НО ДЛЯ ЭТОГО ПРЕДСТОИТ РАСКРЫТЬ СЕБЯ.

Быстрый, техничный, удивительно красивый... Таким должен был стать Tekken 4.

С дьяволом за пазухой

Мы все ждали обещанный одиночный adventure-режим, надеясь втайне, что он сумеет если не превзойти, так хоть повторить Quest mode из серии Soul Calibur, но не судьба. Видимо, Namco приберегает фишку для грядущего триквела SC. А на смену Tekken Force mode явилась целая игра – Devil Within. Увы, это совсем не то, на что мы рассчитывали. Скучный, однообразный, без всякой выдумки слепленный недомерок-приживала. Конечно, многим подавай сюжетные подробности (в текстовых блоках между уровнями, даже не надейтесь на осмысленность действий и скриптовые ролики), а всем остальным не терпится наложить лапу на призовой миллион в валюте, но, право же, анансы знают куда более интересные воплощения подобных идей. Напомним лишь самые очевидные – Toba №2, Ehrgeiz. Здесь же мы из часа в час бродим по одинаковым коридорам, пинаем одинаковых врагов, прыгаем по платформам и решаем нудные головоломки класса «запинай ящика в угол, дверь и откроется». И если Tekken Force представлялся некой разновидностью режима Survival, проверкой полученных на ринге навыков в полевых условиях (напомним, что играть позволялось за любого персонажа), то Devil Within имеет собственную логику и собственную модель управления. Никто не спорит, здорово превращаться в Дьявол-Дзина и рвать боссов на носовые платки, но на жуткую скучотень, хамский дизайн и скучную внешность мы не вправе закрывать глаза.



ком красив, неповоротлив и не блещет разнообразием приемов. Зато приятные сюрпризы ждут в стане выборных героев. Анна окончательно обрела лицо, завершив трансформацию из двойника Нины в уникального персонажа. То же можно сказать и о других участниках турнира – тех, кто до недавнего времени в мелочах и по-крупному копировал чужие техники. Все герои-возвращенцы (Ганрю, Брюс, Ван, Роджер и пр.) абсолютно полноценны и отлично сбалансированы (закроем глаза на инфиниты). Конечно, Роджера, Дьявол-Дзина и отчасти Куму/Панду не очень хочется ставить в один ряд с «обычными» персонажами, но их самостоятельность сомнению не подлежит.

РЮШЕЧКИ

Всех, за исключением Мокудзина, можно как следует переодеть, подбрав гардероб по вкусу. Но, к сожалению, целиком костюмы приобретаются только нескольким персонажам (тут до Dead or Alive далеко), остальным остается довольствоваться неплохим выбором аксессуаров для каждого из стандартных одеяний да возможностью менять цвет отдельных предметов одежды. Денег все эти удовольствия стоят бешеных (сложные аксессуары от 200 до 500 тысяч, экстра-костюмы всегда по полмиллиона монет), а способы хорошо заработать быстро заканчиваются. Волей-неволей обращаешься ко встроенной игре Devil Within (читайте врезку), а она далеко не каждому придется по вкусу. В качестве подсластителя нам предложен режим Arcade History, где обретаются ар-

кальные версии трех первых частей серии. Польза сомнительная (все-таки домашние варианты гораздо более полные), но сам факт приятен. Впрочем, куда приятнее настоящему ценителю режим Arcade Battle – здесь вас ждут не дождутся не безликие CPU-бонванчики, а «призраки» (ghosts) реальных посетителей аркадных залов. Полные их списки можно найти в Интернете, скажем лишь, что «призраки» эти не только старательно копируют манеру ведения боя своего прототипа, но и сохраняют его ранг (от низшей ученической степени 10th kyu до высшего звания Tekken Lord), от которого зависит сложность боя и размер вознаграждения в случае победы. Как отмечают посетители тематических форумов, в европейской версии «призраки» несколько поумнели с момента выхода игры в США, и уж точно гораздо способнее тех, кому удивлялись засвегдатаи аркад. Остается добавить, что рядовые компьютерные противники хоть и изрядно похорошли со времен Tekken 4 и Soul Calibur II, все же недостаточно сильны даже на уровне сложности Ultra Hard, опытному бойцу несложно подобрать к ним тактику. Другое дело – титулованные «призраки»! Победы над каждым из них добиться гораздо сложнее (и не потому, что они выставляют блок со стопроцентной вероятностью, как это принято в файтингах со слабым AI), они используют чисто человеческие уловки, им не чужды тактические элементы, они могут ошибаться, а когда особо рьяным не удается взять нахрапом – начинают осторожничать, уходят в оборону. Конечно,

ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ



КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС



Ваш ПК может это обеспечить. Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT, на базе которого работает ПК "КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС", способствует повышению производительности при одновременном выполнении двух задач.



КОМТЕК

сеть компьютерных супермаркетов

www.komtek.ru

г. Иркутск, ул. Грязнова, 1

г. Ангарск, ул. Горького, 16 (квартал 74, дом 6)

г. Братск, ул. Крупской, 35

г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а

г. Красноярск, пр-т Красноярский Рабочий, 120, ТЦ "Красноярье"

(3952) 258-338

(3951) 565-656

(3953) 421-220

(3012) 210-010

(3912) 343-509



Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Хеоп являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



машина есть машина, ключик подобрать можно и к таким противникам, но зато спарринги с ними никогда не бывают скучными. Тем не менее, сам режим особенно веселым не назовешь: никаких заданий или условий нет – голая демонстрация программистских достижений, которую можно и нужно использовать для тренировок, когда под рукой нет толкового товарища.

ДРАКА – ДЕЛО КОЛЛЕКТИВНОЕ

Тем не менее, сингл-составляющая Tekken 5 ограничена. Да, можно полу-

чить все концовки (есть и секретные), выкупив тем самым какую-то часть гардероба в Customize, можно прокачать любимых бойцов до громкого титула в Arcade Battle, можно даже пройти по разу старые игры серии. Это здорово, но что дальше? Вечно тренироваться с «призраками» не имеет смысла, а уж гонять Survival с Team Battle и Time Attack осточертело еще лет пять назад (да и денег в них толком не заработкаешь). Нужен спарринг-партнер, иначе вы рискуете забросить диск на полку в течение недели-двух со дня покупки. Но если есть с

кем соперничать (пригодится друг или несколько), Tekken 5 становится буквально настольной игрой, к которой возвращаешься снова и снова. Хорошим стимулом для фэнзи являются всевозможные чемпионаты и сейшны, где постоянно собирается заинтересованный народ, умеющий и любящий спарринговаться. Там вы всегда встретите противника по силам и, если повезет, даже найдете друга.

ЗПИЛОГ

Пусть вас не смущают никакие придики. Большинство претензий к

домашней версии Tekken 5 высказываются в ключе «а так хотелось бы, чтобы вдобавок ко всему имеющему еще было и это, и то, и еще вон то заверните», и практически никто не упрекает существующие аспекты. В новом Tekken действительно очень тяжело отыскать реальные недостатки – мы наскарабли все-то на балл! Namco делом доказала, что Tekken 4 был лишь досадным недоразумением, исключением, подтвердившим правило. Репутация восстановлена. Ждем Soul Calibur III. ■



Tekken 5 – это жирный восклицательный знак в файтинг-истории текущего поколения.

Весь покрытый шрамами, абсолютно весь...

Часто из стана Soul Calibur II приходится слышать мнения о «некавайности» персонажей Tekken. Увы и ах, здесь такой стиль: безжалостные бойцы, не одну собаку порвавшие напополам головники, члены якудзы, профессиональные боксеры, наемные убийцы, могучие реслеры и военные киборги просто не могут выглядеть, как одиннадцатилетние японские школьницы в голльфиках. Хотите кавая – пишите в Namco письма с просьбой срочно учредить брутальный файтинг по реалистичнее о кровавых разборках зайчиков с белочками. Истории известны прецеденты (Brutal: Paws of Fury). Отдельно хочется отметить эволюцию героев: Хайхати седеет, девочки взрослеют, Джюлия надевает очки... А впутавшиеся в дела Mishima Zaibatsu Хваранг и Дзин, тогда еще мальчишки-идеалисты, за пару игр серии растеряли все свое ребячество, возмужали, окрепли. В общем, никаких бантиков. Хотя, если сильно хочется, то можно: в меню Customization из любого хищника получится сделать подобие ласковой плюшевой игрушки.

КУМА – КОСАЛОПЫЙ УЧЕНИК ХАЙХАТИ МИСИМЫ И ВОЖДЕНИЯ ДОБЫЧА ДЛЯ ПОЛА ФЕНКИА.



ПАНДА – ЛЮБИМАЯ ЗВЕРУШКА ЛИНЬ СЮЮ И АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ КОСТЮМ КУМЫ.



Помимо обычной кастомизации десять персонажей имеют так называемые экстра-костюмы, (500.000 за каждый). В качестве одиннадцатого героя можно указать Кристи, альтернативой для которой является Эдди Гордо. Но и это еще не все! Купив костюм для Аски, вы получите целых два одеяния (кнопки «Крест» и «Круг» на экране выбора). А Линь Сюю авторы любят особенно – для нее подготовили целый гардероб: два «платных» костюма («Крест» и «Круг») и один обычный (R1).

PlayStation 2

fun,
anyone?

О ЧЕМ
НЕ ГОВОРЯЛОСЬ
В МИФАХ



PlayStation 2

Used in this advertisement. Sony Computer Entertainment America Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



SOUL CALIBUR III
стал бы
лучшим
файтингом
выставки в
любом случае.
потому что
конкурентов
почти не
было.

По старой традиции все
ведущие издания после
окончания Е3 публикуют свой
собственный вариант списка
наиболее заметных проектов
выставки. В прошлом году
мы наглядности ради
привели не только свой,
но еще и несколько чужих.
Тот опыт нам понравился,
поэтому сейчас мы поступим
так же.

ЛИНК СПАСЕТ NINTENDO.
КАК ВСЕГДА.



Awards

Найболее авторитетный из вариантов чарта – Game Critics Awards (см. <http://www.e3awards.com>). Часто журналистами она вообще называется официальной наградой от устроителей Electronic Entertainment Expo, хотя на деле это не так. Выбирают победителей в данном случае представители 33 игровых изданий из США. Не менее серьезна награда от сайта <http://www.1up.com> (принадлежит Ziff Davis Media, который также выпускает журналы Electronic Gaming Monthly и Official PlayStation US). Она приводится в газете ShowDaily, специально готовящейся для выставки (в каждый из трех дней ЕЗ журналистов на входе ждет новый выпуск) и де-факто являющейся главным и вполне официальным источником информации о выставке. Наконец, очень важно для геймеров мнение порталов IGN и GameSpot – крупнейших источников

эксклюзивной информации о компьютерных и видеоиграх в Сети. Если вы посмотрите на чарты, то легко обнаружите: по многим пунктам все эксперты согласны друг с другом. The Legend of Zelda: Twilight Princess действительно была самым заметным проектом выставки, трейлер Killzone 2 поражал воображение. В жанре fighting вне конкуренции был Soul Calibur III, а Elders Scroll IV: Oblivion – идеальная PC-style RPG. Есть, однако, и расхождения. Мы, например, не склонны отдавать все награды Spore – необычной, но все же далеко не идеальной игре для PC. Не можем и выбрать в качестве лучшего спортивного симулятора американский футбол, либо очередной проект с участием Марио. В любом случае каждая без исключения упомянутая ниже игра достойна внимания читателей «СИ». Для этого мы, собственно, эти списки и публикуем. Записывайте в отдельный блокнотик названия игр, которые вы будете покупать в 2005-2006 годах. ■

Награды «Страны Игр»

- Лучшее на выставке
- Лучшее «железо»
- Лучшая PC-игра
- Лучшая приставочная игра
- Лучшая игра для PlayStation 2
- Лучшая игра для GameCube
- Лучшая игра для Xbox
- Лучшая игра для Game Boy Advance
- Лучшая игра для N-Gage
- Лучшая игра для Nintendo DS
- Лучшая игра для PSP
- Лучшая игра для Xbox 360
- Самая оригинальная разработка
- Лучший action: Prince of Persia
- Лучший action/adventure
- Лучший adventure
- Лучший FPS
- Лучший shooter
- Лучший многопользовательский FPS
- Лучшая MMORPG
- Лучшая PC-style RPG
- Лучшая console-style RPG
- Лучшая action/RPG
- Лучшая RTS
- Лучшая TBS
- Лучшая simulation
- Лучший racing
- Лучший fighting
- Лучший puzzle
- Лучший sports
- Лучший music
- Самый интересный стенд
- Лучшая презентация
- Сюрприз выставки
- Разочарование выставки

The Legend of Zelda: Twilight Princess	PlayStation 3
The Elder Scrolls IV: Oblivion	
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Okami
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Kingdom Under Fire: Heroes
Gunstar Super Heroes	
Rifts: Promise of Power	Nintendogs
Pursuit Force	Full Auto
Kindred Blades	Spore
Okami	Indigo Prophecy
F.E.A.R.	Battlefield 2
Gunstar Super Heroes	The Elder Scrolls IV: Oblivion
Dragon Warrior VIII: Journey of the Cursed King	The Legend of Zelda: Twilight Princess
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Age of Empires III
Civilization IV	The Movies
Need for Speed: Most Wanted	Soul Calibur III
We Love Katamari	Top Spin 2
Dance Dance Revolution: Mario Mix	Namco
Metal Gear Solid 4	трейлер Killzone 2
плохая библиотека игр для PSP	

РЕЦЕНЗИЯ НА BATTLEFIELD 2 ЖДЕТ
ВАС В ЭТОМ НОМЕРЕ. А МЫ УСПЕЛИ
ОЦЕНİТЬ ИГРУ ЕЩЕ НА ВЫСТАВКЕ.



Game Critics Awards

■ Лучшая игра выставки	Spore (Electronic Arts, PC)
■ Самая оригинальная игра	Spore (Electronic Arts, PC)
■ Лучшее «железо»	PlayStation 3 (SCE)
■ Лучшая консольная игра	The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo, GC)
■ Лучшая игра на PC	Spore (Electronic Arts, PC)
■ Лучшая игра для портативных систем	Nintendogs (Nintendo, DS)
■ Лучший action	F.E.A.R. (VU Games, PC)
■ Лучший action/adventure	The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo, GC)
■ Лучший fighting	Soul Calibur III (Namco, PS2)
■ Лучшая RPG	The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda, PC и Xbox 360)
■ Лучший racing	Burnout Revenge (Electronic Arts, PS2 и Xbox)
■ Лучший simulation	Spore (Electronic Arts, PC)
■ Лучший sports	Madden NFL 06 (Electronic Arts, все платформы)
■ Лучшая strategy	Company of Heroes (THQ, PC)
■ Лучший puzzle/trivia/palor	We Love Katamari (Namco, PS2)
■ Лучший online multiplayer	Battlefield 2 (Electronic Arts, PC)
■ Специальная награда за графику	Killzone 2 (SCEA, PS3)

**COMPANY OF HEROES, ПО
НАШЕМУ МНЕНИЮ,
УСТУПАЕТ AGE OF
EMPIRES III. НО КОЛЛЕГИ
ИЗ ЗАРУБЕЖНЫХ СМИ
ДУМАЮТ ИНАЧЕ**



GameSpot

■ Игра выставки	The Legend of Zelda: Twilight Princess
■ Лучший трейлер	Killzone 2 (PS3)
■ Самая инновационная игра	Spore (PC)
■ Лучшая игра про зомби	Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse (Xbox)
■ Лучшее action/adventure	The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC)
■ Лучшее adventure	Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)
■ Лучший driving	Burnout Revenge (PS2, Xbox)
■ Лучший fighting	Soul Calibur III (PS2)
■ Лучшая MMO-игра	Age of Conan: Hyborian Adventures (PC)
■ Лучший platform	New Super Mario Bros. (DS)
■ Лучший puzzle/rhythm	Guitar Hero (PS2)
■ Лучшая RPG	The Elder Scrolls IV: Oblivion (PC, Xbox 360)
■ Лучший shooter	Battlefield 2 (PC)
■ Лучшая игра жанра sports	Super Mario Strikers (GC)
■ Лучшая strategy	Company of Heroes (PC)
■ Лучшая игра на GBA	Gunstar Super Heroes
■ Лучшая игра на GC	The Legend of Zelda: Twilight Princess
■ Лучшая игра на Gizmondo	Colors
■ Лучшая мобильная игра	Quake Mobile
■ Лучшая игра для N-Gage	Rifts: Promise of Power
■ Лучшая игра для DS	New Super Mario Bros.
■ Лучшая игра для PC	Company of Heroes
■ Лучшая игра для PS2	Black
■ Лучшая игра для PSP	Pursuit Force
■ Лучшая игра для Xbox	Kingdom Under Fire: Heroes
■ Лучшая игра для Xbox 360	Full Auto

**ФЛАГМАН ЛИНЕЙКИ
XBOX 360? В ГЛАЗАХ
ПОКЛОННИКОВ PC RPG –
НЕСОМНЕННО. THE ELDER
SCROLLS IV: OBLIVION –
ЭТО СИЛА!**



1UP.com

Лучшая игра выставки	The Legend of Zelda: Twilight Princess
Лучшая игра на PS2	Okami
Лучшая игра на Xbox	Half-Life 2
Лучшая игра на Xbox 360	Gears of War
Лучшая игра на GC	The Legend of Zelda: Twilight Princess
Лучшая игра на PC	Spore
Лучшая игра на DS	Mario Kart
Лучшая игра на PSP	SOCOM: Fireteam Bravo
Лучшая мобильная игра	Rifts: Promise of Power (N-Gage)
Лучшая игра на GBA	Gunstar Super Heroes
Лучший action	Starcraft: Ghost (PS2, GC, Xbox)
Лучшее adventure	Legend of Zelda: Twilight Princess (GC)
Лучший shooter	Black (PS2, Xbox)
Лучший racing	Burnout: Revenge (PS2, Xbox)
Лучшая RPG	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (PS2)
Лучшая strategy	Star Wars: Empire at War (PC)
Лучший fighting	Soul Calibur III (PS2)
Лучшая графика	Unreal Tournament 2007 (PC)
Лучший трейлер	Metal Gear Solid 4 (PS3)
Самая оригинальная разработка	Electroplankton (DS)



**GUNSTAR SUPER HEROES –
БЕЗ СОМНЕНИЯ, ЛУЧШАЯ
ИГРА ДЛЯ GBA НА
ВЫСТАВКЕ**

Исследуйте мир вместе



Новые возможности для членов Вашей семьи - помогите им расширить сферу интересов и развить новые умения и навыки. **Excilon Universal EF 13** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает с исключительной производительностью, открывая новые возможности для обучения детей и помогая найти важную информацию для папы, мамы и всей семьи

Партия 2 года
Дополнительные условия по Москве
Приобретка любой компьютерной техники в кредит
без соединения с таифнекомом (РОБС № 02. КМЗЛ.00103)

EXCILON computers

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Extreme, логотип Intel Extreme, Celeron, Intel Xeon,
Intel SpeedStep, Pentium, Pentium II, Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными
товарными знаками корпорации Intel и ее подразделения в США и других странах.

Петровско-Разумовский
Дмитровское ш., 107, оф. 242, (095) 485-6965, 485-6400
Славянская
Сущевский вал, 5, ТЦ "Славянский", павильон D-35, (095) 784-6016;
Шоссе Энтузиастов
Пролект Буденного, 53, "Буденновский компьютерный центр",
павильон А-4, (095) 788-1503, 788-1504
Шоссе Энтузиастов
Пролект Буденного, 53, "Буденновский компьютерный центр",
павильон I-18, (095) 788-1535
Интернет - - - www.excilon.ru, e-mail: info@excilon.ru

IGN

PlayStation 2

- Лучшая игра на PS2
- Лучший action
- Лучшее adventure
- Лучший fighting
- Лучшая мультиплерная игра
- Лучший трейлер
- Лучший racing
- Лучшая RPG
- Лучшая игра жанра sports
- Лучшая графика
- Лучший звук
- Инновационный дизайн
- Технологическое совершенство
- Сюрприз выставки

GBA

- Лучшая игра на GBA
- Лучший action
- Лучшее adventure
- Лучшая игра жанра sports
- Лучшая графика
- Инновационный дизайн
- Сюрприз выставки

GameCube

- Лучшая игра на GameCube
- Лучший action
- Лучшее adventure
- Лучшая RPG
- Лучший shooter
- Лучшая игра жанра sports
- Лучшая графика
- Инновационный дизайн
- Сюрприз выставки

Nintendo DS

- Лучшая игра на Nintendo DS
- Лучший racing
- Лучший action
- Лучшее adventure
- Лучшая мультиплерная игра
- Лучшая игра жанра sports
- Сюрприз выставки
- Лучшая графика
- Инновационный дизайн

Okami
Black
Okami

Soul Calibur III
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
Metal Gear Solid 3: Subsistence

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Madden NFL 06

Black

Black

Okami

The Matrix: Path of Neo

PlayStation 3

Gunstar Super Heroes

Gunstar Super Heroes

Scurge: Hive

Mario Tennis

Gunstar Super Heroes

Screw Breaker

Game Boy Micro

The Legend of Zelda: Twilight Princess

King Kong

Killer 7

Fire Emblem: Path of Radiance

StarCraft: Ghost

Mario Baseball

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Odama

Обратная совместимость Revolution

со старыми консолями Nintendo

Viewtiful Joe DS

Mario Kart DS

Viewtiful Joe DS

Castlevania DS

Mario Kart DS

Touch Golf

Sonic Rush

Viewtiful Joe DS

Viewtiful Joe DS

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY – ОДНА ИЗ МНОГИХ СУПЕРОРИГИНАЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ NINTENDO DS!

PC

- Лучшая игра на PC
- Лучший action
- Лучшее adventure
- Лучшая MMO-игра
- Лучшая RPG
- Лучший simulation
- Лучшая strategy
- Лучшая графика
- Инновационный дизайн
- Технологическое совершенство
- Сюрприз выставки

Spore
Battlefield 2
Myst V: End of Ages
Dungeons & Dragons Online: Stormreach
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Movies
Age of Empires III
Age of Empires III
Unreal Engine 3.0
Отсутствие S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

PSP

- Лучшая игра на PSP
- Лучший action
- Лучший shooter
- Лучший platform
- Лучший racing
- Лучший fighting
- Лучшая игра жанра sports
- Лучший puzzle/strategy
- Сюрприз выставки

Pursuit Force
Pursuit Force
Coded Arms
Daxter
Midnight Club 3: Dub Edition
The Con
Virtua Tennis World Tour
Gripshift
Почему так мало хороших игр на PSP?

Xbox

- Лучшая игра выставки
- Лучший action
- Лучшее adventure
- Лучшая игра для Xbox Live
- Лучший racing
- Лучшая strategy
- Лучший shooter
- Лучшая игра жанра sports
- Лучшая графика
- Лучший трейлер
- Сюрприз выставки

Burnout Revenge
Spartan: Total Warrior
Sid Meier's Pirates!
Halo 2 Multiplayer Map Pack
Burnout Revenge
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Half-Life 2
NCAA Football 06
Conker: Live & Reloaded
King Kong
Tony Hawk's American Wasteland

Xbox 360

- Лучшая игра для Xbox 360
- Лучшая графика
- Лучший трейлер
- Сюрприз выставки
- Самый интересный стенд
- Лучшее «железо»
- Лучший экспонат

Electronic Arts

Xbox 360 Controller (Xbox 360)

Spore (PC)



МЫ ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ ЛЮБИМ SOUL CALIBUR. ПРОСТИТЕ НАМ ЭТУ МАЛЕНЬКУЮ СЛАБОСТЬ.



НОВАЯ ФОРМА
МУЗЫКИ



YP-T6

Соблазнительный, модный и миниатюрный – MP3-плеер Samsung. Музыка в центре внимания.

- Встроенная память 128/256/512 Мб / 1 Гб • Поддержка форматов OGG / MP3 / WMA / Audio ASF / WAV
- Диктофон • FM-тюнер • Хранение данных • Обновляемая прошивка

mp3.samsung.ru
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1
Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован

SAMSUNG



АВТОРЫ КАЖДОЙ ФАНТЕЗИ-СТРАТЕГИИ
ПЫТАЮТСЯ ВЫДУМАТЬ УНИКАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ. СВОИ ПЯТЬ КОЛЕКЦИЙ
КОМАНДЫ PHENOMIC: ГЕРОЧЕСКИЕ
ПАЛАДИНЫ С ЗУБАСТЫМИ МЕЧАМИ.

RPG\RTS невиданного
масштаба.
Вторая попытка.

SpellForce 2: BLEND OF PERFECTION



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG/RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive / «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Phenomic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://spellforce.jowood.com/sf2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



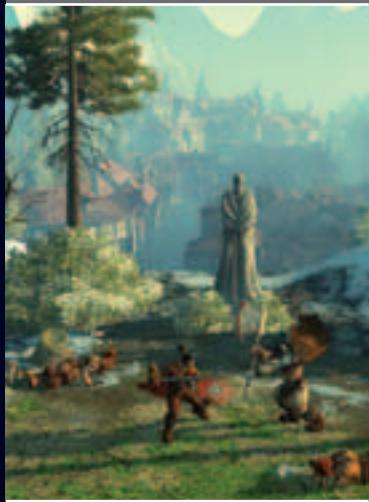
МЫ БОИМСЯ ДАЖЕ ПРЕДПОЛОЖИТЬ, КАКИЕ МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ SPELLFORCE 2 БУДЕТ ПРЕДЬЯВЛЯТЬ К КОМПЬЮТЕРАМ.



В СКОРОМ БУДУЩЕМ МЫ УЖЕ НЕ СМОЖЕМ РАЗЛИЧИТЬ СГ-РЕНДЕРЫ И ПОЛИГОНАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ ИЗ ИГРЫ, ВОТ ЭТОТ, ИНТЕРЕСНО, КЕМ БУДЕТ?

У CPU РАСТЕТ IQ

По признанию программистов Phenomic, искусственный интеллект в первой части игры не блестал тактико-стратегическими способностями. Фактически он лишь воспроизводил юнитов и бросал их в бой. В SpellForce 2 ситуация изменится кардинальным образом. AI начнет действовать с мастерством чуть ли не самого Кутузова, «руководствуясь теми же правилами, которых придерживается игрок». Правда, и мы с вами получим куда больше возможностей для тактического маневрирования.



сли во время вечерней прогулки на вашем пути неожиданно возникла сотня косматых гоблинов в разноцветных лохмотьях, тому может быть два объяснения. Либо неподалеку совсем недавно завершился крупный футбольный матч, либо вы каким-то загадочным образом оказались по ту сторону монитора, во вселенной SpellForce. Ведь только в SpellForce гоблины, орки и прочие

саблеухие хищники перемещаются огромными демонстрациями в сотню и более особей. Не в каждой трехмерной стратегии диво такое увидишь. А SpellForce, между тем, и стратегий-то является лишь на половину. Вторая же ее половина представляет собой RPG. Столь редкий образчик дизайнерской мысли, вне всяких сомнений, заслуживает того, чтобы иметь продолжение, над которым как раз и

корпит студия Phenomic. Каким он будет, потомок и верный последователь великого SpellForce?

ВСТРЕЧАЮТ ПО СКРИНШОТАМ

Будет он, прежде всего, красивым. Не зря разработчики приняли на вооружение новый движок, способный обеспечить игре все графические прелести XXI века. В числе последних: неотличимое от настоящего освещение, правдоподобные

Многопользовательская игра давно требует кардинального расширения своих полномочий в мире SpellForce, благо, потенциал вселенной просто огромен.

СВОДКИ С ПЕРЕДОВОЙ

Решив усилить акцент на многопользовательской части игры, Phenomic посчитала справедливым обеспечить обмен опытом между игроками.

Для этого создается специальный редактор, позволяющий записывать все происходящее на экране, а затем обмениваться получившимися роликами с единомышленниками. Да и самому просмотреть свои записи будет невредно, ведь хорошая работа над ошибками сегодня обеспечит громкие победы завтра!



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



SpellForce 2 берет на вооружение интерфейс Click'n'Fight, сводящий к минимуму беспечельные шараханья курсора по экрану.

тени, живописные облака и очень симпатичный туман. Нам, похоже, так и не удастся увидеть смену времен года в реальном времени (в SpellForce: The Order of Dawn царило вечное лето, а в SpellForce: The Breath of Winter – такая же вечная зима), зато ценители эффектных видов вновь смогут насладиться потрясающими закатами и рассветами. Разработчики особенно гордятся качеством персонажей, нескромно утверждая, что такой детализации моделей и столь плавной анимации не было практически ни в одной стратегии. Между тем многие еще помнят шок от знакомства с оригинальной игрой. Неужели Phenomic пойдет еще дальше? Но как тогда быть с системными требованиями? Продавать квартиру и на вырученные деньги собирать мощнейший компьютер? Нас уверяют, что успешное служение идеалам мира,

добра и справедливости на просторах игры вовсе не потребует баснословных затрат на апгрейд. Официально заявленный минимум – процессор с частотой 1.5 ГГц, 512 мегабайт оперативной памяти и GeForce 3. Правда, верится в это с трудом.

ВОЮЮТ ВСЕ!

Масштабные сражения и подлые предательства ядреного фэнтезийного триллера по имени SpellForce: The Order of Dawn отгремели пять лет назад. На самом деле пока прошел всего лишь год, но ТАМ время течет иначе. Новая смертельная угроза всему существу не заставила себя долго ждать. Таков уж закон: в фэнтезийном мире должна быть война, а то кого же рубить мечом и жарить фаерболом? Очевидная угроза исходит от Темных Эльфов, заключивших Пакт (так сами разработчики име-

ют соглашение о совместном уничтожении всего сущего) с загадочными Тенями. Первым удару союзных сил Тьмы подвергается Шайкан (Shaikan), объединение легендарных «воинов дракона». Такие безобразия, конечно, не означают, что темные остроухие братья окажутся главными злодеями в масштабном конфликте. После одной полнокровной игры и двух добротных дополнений мы знаем сценаристов Phenomic, как облупленных. Они никогда не оставляют на поверхности (читай: не вставляют в первый ролик) всей правды. В потасовке мирового масштаба примут непосредственное участие три фракции: Пакт (Pact), Кланы (Clans) и Королевство (здесь оно именуется Realm). Основные силы Тьмы представлены тенями и темными эльфами. На правах бессловесных рабов в Пакт также входят

МЕНЬШЕ КЛИКОВ, БОЛЬШЕ ДЕЛА!

SpellForce 2 берет на вооружение интерфейс Click'n'Fight, сводящий к минимуму беспечельные шараханья курсора по экрану. Новая система позволит оперативно и четко управлять войсками. К тому же существенно дорабатываются информационные окна. Игроки смогут получить максимум информации о юните или здании, «потеряв» при этом минимум активного игрового экрана.



ГДЕМ, НЕЖДА
ТРОЛИ И В САМОМ
ДЕЛЕ СМОГУТ
ВЫРЫВАТЬ ИЗ ЗЕМЛИ
ДЕРЕВЬЯ И ДУБАСТЬ
ИМИ ВСТРЕЧНЫХ-
ПОПЕРЕЧНЫХ?

SpellForce 2: Blend of Perfection

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ПРОСТИЕ СМЕРТНЫЕ

Одним из преимуществ рунных воинов в SpellForce: The Order of Dawn было фактическое бессмертие. Завалили бойца? Ничего страшного! Нужно лишь найти соответствующий монумент, засандальти туда волшебный булыжник (он же рунный камень) – и герой снова в строю. С исчезновением рунных воинов улетучилось и бессмертие. Соратники отныне мрут не понарошку. Впрочем, в так называемых Святых Храмах их все равно можно будет воскресить.



БИТВА ТИТАНОВ

Сильнейшие юниты зовутся Титанами. Внизу вы видите зубастого Титана темных эльфов и крылатого Титана людей. Хороши!



гаргулии. Кланы состоят из орков, троллей и варваров, а в войсках Королевства машут мечами и скирами хорошо всем знакомые люди, гномы и эльфы. Каждая фракция готова предоставить опытному полководцу по двенадцать разновидностей юнитов. Игрок, так или иначе, получит возможность выступить на стороне любого из трех лагерей. Фауна фэнтезийного мира SpellForce перечисленными видами отнюдь не исчерпывается. В лесах и болотах обитают еще и нейтральные существа, которым по барабану вко-

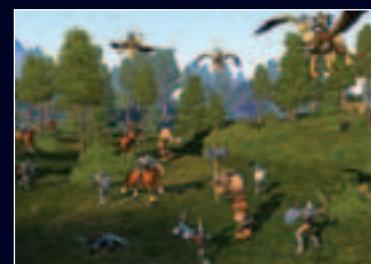
вой конфликт Света и Тьмы. К ним, как ни странно, относится Нежить и некие Зверолюди. И те и другие постепенно втягиваются в общий сыр-бор, но активного участия в событиях не принимают.

СКРИБЛИ-СКРАБЛИ-БУМС!

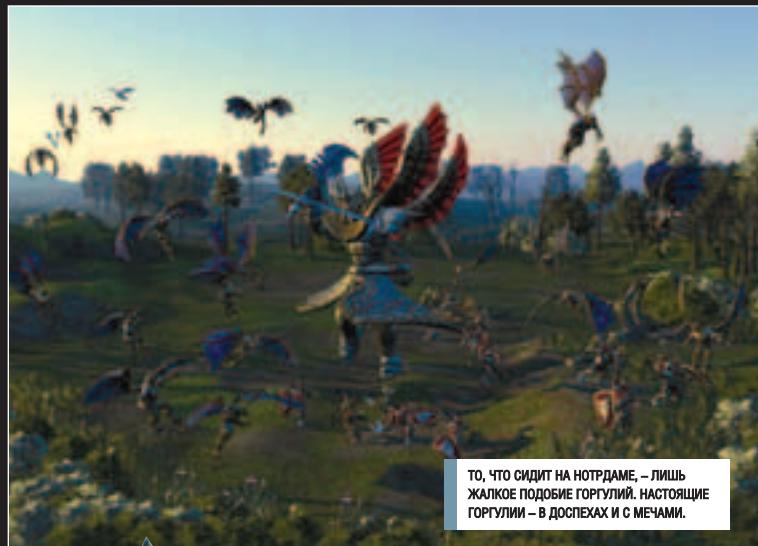
Игрок выступает от лица тех самых Шайканов, которым первыми выпало расхлебывать заварившуюся кашу. Разработчики отказались от системы рунных воинов, теперь все герои (а максимум в отряде их может быть пятеро) имеют свою биографию и типаж, а

не походят на пару «из ларца, одинаковых с лицом». Скажу больше: знаменитое высказывание Ницше «что не убивает меня, то делает меня сильнее» относится в SpellForce 2 ко всем героям группы! Всех спутников можно прокачивать!

Дерево умений подверглось серьезной модификации. Каждый новый уровень в развитии персонажа несет с собой одно новое умение. Умения делятся на магические и боевые, причем право выбора специализации оставлено за игроком. Хотя уровня грандмастера



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ТО, ЧТО СИДИТ НА НОТРДАМЕ, – ЛИШЬ ЖАЛКОЕ ПОДОБИЕ ГОРГУЛИЙ. НАСТОЯЩИЕ ГОРГУЛИИ – В ДОСПЕХАХ И С МЕЧАМИ.



ТАКОГО МЕЧА НЕ ПРОТКНЕШЬ, СКОЛЬКО НИ КОВЫРЯЙ. ВЫХОД ОДИН – ВАЛТИТЬ НА ЗЕМЛЮ И ТОПТАТЬ ДО ПОТЕРИ СОЗНАНИЯ.

ра одновременно в обеих областях никак не достигнуть. В целом герои могут совершенствовать свои умения в двадцати четырех сферах. Для примера возьмем «общую магию». Вторым уровнем мастерства в ней является «мировая магия», затем идет «ментальная магия» и так далее вплоть до «повеления иллюзиями».

СЛОЕННЫЙ ПИРОГ

Геймплей зиждется на квестах. В SpellForce 2 множество заданий разной степени сложности еще более тесно переплетаются между собой. Разработчики приводят такой пример: игрок со своей командой подряжается сопроводить до города обоз с продовольствием. По дороге партия отбивает несколько атак нечисти и все-таки доставляет груз. В иной RPG добрым молодцам по выполнении задания отвесили бы поклон и пару золотых монет, но только не в SpellForce 2. Жители, получив еду, просят команду смельчаков остановиться, а от аватара потребуют, чтобы он заменил собой погибшего командира городской стражи. Таким образом ваш персонаж по-

лучает в свое распоряжение необходимые для организации настоящей армии постройки. Игра плавно перетекает из ролевой части в стратегическую, но и на этом хитросплетения не кончаются. Во время атаки враги пытаются не просто разрушить поселение, но еще и похитить некоего ценного для них пленника. Не подпустить супостатов к заключенному – еще одна дополнительная задача игрока. И даже это – не все. Успешно отбив нападение, ваш отряд должен будет перейти в наступление, обнаружить лагерь врага и сровнять его с землей. А ведь приключение начиналось как простое сопровождение груза из пункта А в пункт B!

СПИНКОЙ К СПИНЕ

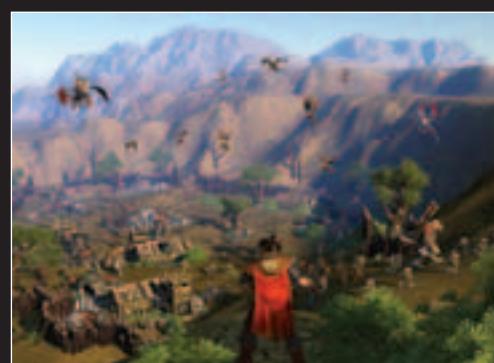
Долгое время по необъятным просторам Интернета бродили слухи о серьезных многопользовательских режимах SpellForce 2. В эксклюзивном интервью нашему изданию Phenomic наконец подтвердила эту информацию. Мультиплеер давно требует кардинального расширения своих полномочий в мире SpellForce, благо, потенциал вселенной просто огромен.

В сиквеле нас ожидает множество разновидностей «скирмиша»:

Player versus Player, Player versus AI Player и Player versus Monster. Особенно интересным должен получиться PvP-режим (как раз в силу необычной жанровой принадлежности SpellForce 2). Когда вы наткнетесь во время разведывательной вылазки на героя противника, останется лишь гадать, являет он собой отдельного, пусть и могущественного, героя, или за плечами богатыря в «тумане войны» скрывается огромная армия. Также предполагается подготовить отдельную кампанию с сюжетом и множеством квестов для кооперативного режима.

Собраться влятером и пообывать темным эльфам их уши! Состав Phenomic при работе над сиквелом практически не изменился. Большая часть прежнего коллектива, а именно тридцать пять человек, подключилась к разработке продолжения. Это значит,

что превратить SpellForce 2 в настоящий хит может помешать только массовая эпидемия белой горячки или крупная авария на местной электростанции. Но у них, говорят, такого не бывает... ■



«Выживают не самые сильные и не
самые умные, а те, кто быстрее
адаптируется к изменениям среды».

- Чарльз Дарвин



РАРИАН ИЗ ГОИ



© 2005 «Руссофт - Публикация». Все права защищены. © 2005 Hip Interactive. All rights reserved. Hip Games™ and the Hip logo are trademarks of Hip Interactive Inc. © 2005 Digital Extremes Inc. Gears of War™ and the Gears logo are the trademarks of Digital Media Inc. Portal™ is a registered trademark of Digital Extremes. Digital Extremes™ and the Digital Extremes logo are the trademarks of Digital Extremes Inc. All rights reserved. Uses the Unreal® Engine 2. Unreal® and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2005, Epic Games, Inc. All rights reserved. "Portal.com™" © 1998-2005 Valve Corporation. All rights reserved. See www.valve.com for details. Lossless Video © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Рекламная пресса в издательстве фирмы "М-Комп". Офис продаж: office@russoft-m.ru; (495) 211-15-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russoft-m.ru; (495) 979-05-00, в течении рабочих дней по адресу: http://www.russoft-m.ru/support

АУРОН ИЗ FINAL FANTASY X
СТАНЕТ ОДНИМ ИЗ КЛЮЧЕВЫХ
ГЕРОЕВ ИГРЫ.

Kingdom Hearts –
сказка для
взрослых.



Kingdom Hearts III



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.square-enix-usa.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



МУЛАН ИЗ
МУЛЬТОФИЛЬМА
«МУЛАН»
ИГРАЕТ В KING-
DOM HEARTS
РОЛЬ МУЛАН.

АУТЕНТИЧНОСТЬ ВО ВСЕМ

Показанный на E3 уровень зовется «Land of Dragons» и основан на мире известного анимационного фильма *Mulan*. Заснеженные равнины стали отличным фоном для битв с несущими тьму и забвение Бессердечными... *Kingdom Hearts II* просто обязан понравиться фанатам продукции Disney и Square Enix хотя бы потому, что герои не просто похожи на своих прототипов – их даже озвучивают те же самые актеры! Нет проблем и с персонажами, придуманными специально для игры. Как в прошлый раз, Со-ру озвучивает Хэйли Джоел Осмент. Остается один лишь вопрос – будет ли, как в прошлый раз, подготовлена песня для начальной заставки, кто будет ее исполнять, и попадет ли она в англоязычную версию. Пока это неизвестно.



Kingdom Hearts, будучи еще в разработке, критикой поклонников консольных RPG обделен не был. Собственно говоря, никто – включая журналистов – не понимал, на кой черт Squaresoft сдалась action/RPG со смесью персонажей Final Fantasy и диснеевских мультиков. Казалось, будто такой монстр нежизнеспособен и провалился как в Японии, так и на Западе. Но руководство издатель-

ства, твердящее о том, что *Kingdom Hearts* станет сериалом, по важности уступающим лишь Final Fantasy (после объединения Square и Enix – еще и Dragon Quest), знало о чем говорит.

Kingdom Hearts оказался сказкой для взрослых: в нем жива была Айрис, а Дональд и Гуфи из смешных говорящих животных превратились в серьезных персонажей

хорошей ролевой игры. Протагонист, мальчик по имени Сора, не подавлял геймера своей индивидуальностью; у разработчиков получился собирательный образ героев консольных RPG – идеальный вариант для тех, кто мечтает ассоциировать себя со своим персонажем, а не просто следить за его приключениями со стороны. Игровой процесс – смесь платформера и action/RPG, мир – набор декора-

На E3 Square Enix засветила первого немультишного диснеевского персонажа игры, Джека Воробья из «Пиратов Карибского моря»...

РАБОТА С ДИСНЕЕМ

По словам Тэцуи Номуры, продюсера проекта, представители Disney никак не следили за его работой, полностью положившись на своих заокеанских партнеров и дожидаясь конечного результата (который может быть одобрен и не целиком и полностью). Однако в Square Enix и не собирались делать с популярными персонажами нечто, что могло бы бросить тень на их имидж. Оыта работы с самыми разными вселенными разработчикам не занимать – ведь каждая Final Fantasy фактически является новым миром. И все же сериал *Kingdom Hearts*, как совместный проект, не может развиваться совсем без ведома компании Disney. Вероятность появления в новом *Kingdom Hearts*, либо другом проекте Square Enix, персонажей третьих компаний есть, но она невелика. Об анимационном фильме от Disney с персонажами Final Fantasy, кстати, даже и не мечтайте.



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Графика и, в особенности, анимация улучшились сообразно общему прогрессу в качестве игр для PlayStation 2.



ГУФИ НА ПАРУ С
ДОНАЛЬДОМ
ОТПРАВИЛСЯ НА
ПОИСКИ КРОЛИКА
МИКИ...



ций из лучших диснеевских мультфильмов. Kingdom Hearts мог действительно провалиться, оказавшись качеством игры всего лишь средним – у Square Enix бывают и такие проекты. Но каждым своим кадром, прямо начиная с песни в стиле JPOP на заставке, она убеждала: да, все обещания выполнены.

Сиквел, однако, ждать пришлось больше запланированного. Kingdom Hearts: Chain of Memories удачно напомнил о сериале, но

Kingdom Hearts II стоило бы выпустить и пораньше. Лишь на E3 2005 появилась нормальная демо-версия, которую разработчики смогли пощупать, – до этого, кроме трех строчек пресс-релизов и ничего не говорящих скринов, фактически никакой информации даже не было. Square Enix заодно в своем традиционном стиле подготовила красивейший трейлер, засветив мимоходом первого немультишного диснеевского персонажа игры – Джека Воробья из «Пиратов Кари-

бского моря».
Начнем с очевидного. Графика и, в особенности, анимация улучшились сообразно общему прогрессу в качестве игр для PlayStation 2. Сора двигается так же быстро и активно, как и раньше, и резво машет кейблейдом (бои, напоминаю, идут в реальном времени), поэтому приятные на глаз движения ему особенно к лицу. Изменения в геймплее, к счастью, тоже есть. И опять соответствующие эээ... современным тенденциям развития

КРУЧУ-ВЕРЧУ, ЗАПУТАТЬ ХОЧУ!

Еще одно крайне важное изменение в геймплее, о котором еще год назад говорил Тэцуя Номура, касается управления камерой. Ранее оно осуществлялось с помощью шифтов, ныне эту функцию повесили на правую аналоговую рукоятку. Иногда камера, конечно, движется недостаточно быстро, и геймер не может нормально следить за своим персонажем и атакующими его монстрами, но проблем с этим стало гораздо меньше. Приятно отмечать, что претензии геймеров и игровых журналистов были учтены.

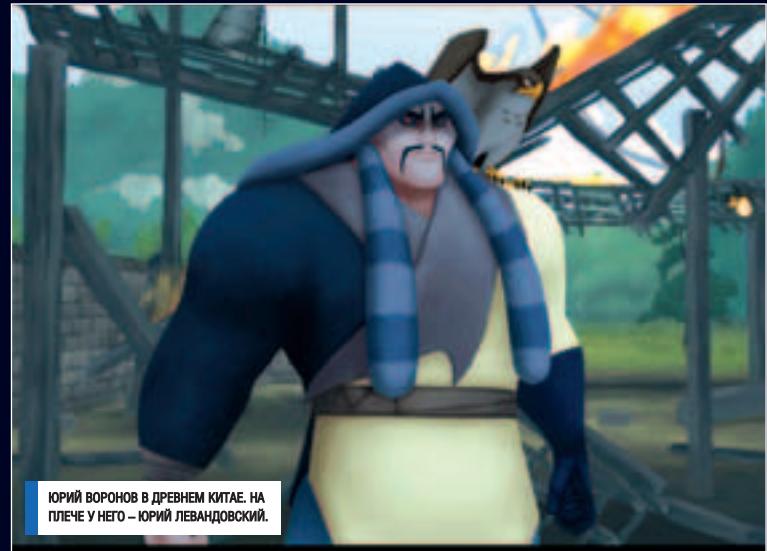


ФАВИ ИЗ «ГЕРАКЛА». КРАСНЫЙ И ЗЛЫЙ. НЕ ШИРЕК, НЕ ПУТАЙТЕ.



Kingdom Hearts II

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

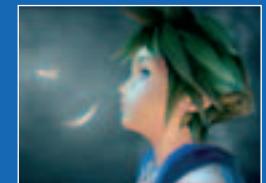
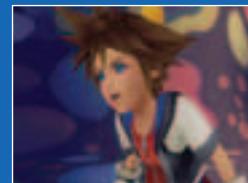
События Chain of Memories происходят сразу же после окончания первой Kingdom Hearts. Сора все еще ищет Рику, Дональд и Гуфи – Микки. Троица отправляется в волшебный замок в поисках своих друзей и там попадает в ловушку... Основа геймплея игры – карты. С их помощью герои путешествуют между мирами, дерутся и используют магию (традиционную для игр от Square – вернее, даже для сериала Final Fantasy). Карты символизируют предметы (и их точно так же можно применять), дают бонусы и открывают двери. Поэтому, хоть это и action/RPG, геймплей отличается от привычного для игр для PS2 весьма разительным образом. Интересно, что идею с картами подхватили другие издатели – судя по всему, Lunar: Genesis (он же – Lunar: Dragon Song) будет весьма похож на Chain of Memories.



С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ? С ОРИГИНАЛЬНОГО KINGDOM HEARTS!



Когда-то Сора, Каири и Рику жили на пустынном острове Destiny Island, не имея никакого контакта с остальным миром. Но однажды монстры, сотканные из непроницаемой тьмы (Бессердечные, Heartless), напали на него, а их главарь утащил с собой друзей Соры. Мальчик отправился их спасать, по дороге познакомился с волшебником Дональдом и капитаном королевской гвардии Гуфи. Вместе они путешествуют по диснеевским мирам и при помощи тамошних положительных героев борются со злом. Кейблейд в руках Соры – секрет их успеха. Это меч в форме гигантского ключа, который исключительно эффективен против Бессердечных.



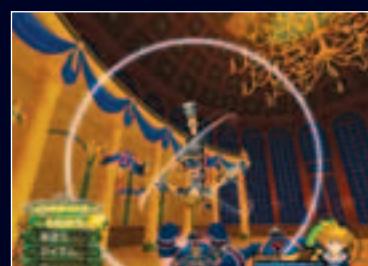
геймплея. Новая система Drive позволяет Соре объединить усилия с одним из своих напарников и... нет, не выполнить совместную атаку, а улучшить свои собственные боевые возможности. Добавляется бонус к силе, скорости, ловкости, а также появляются новые приемы – все зависит от того, какой именно Drive был произведен. Drive принципиально меняет стиль ведения боя – всего будет три варианта такого превращения Соры в супергероя. Например, в представленной на E3 версии Сора мог выполнять Drive совместно с Гуфи. В результате герой в до-

полнение к кейблейду получал обычный меч – это, грубо говоря, удваивало его атакующий потенциал. И то, что Гуфи временно исчезал из команды на этот период, с лихвой компенсировалось усилением главного героя. Естественно, находиться в Drive долго не получится, поэтому необходимо использовать фичу с умом. Накапливать линейку специальной энергии можно, собирая вываливающиеся из убитых врагов призы. Расходуется она при нахождении в Drive, причем достаточно быстро.

Без настоящих совместных атак бои все равно не обойдутся. Нап-

ример, когда у Соры в команде есть Аурон (из Final Fantasy X), в меню появляется дополнительная команда Bushido, вызывающая суперприем «вертушку», которой оба героя защищают пространство вокруг себя от врагов. Судя по всему, таких приятных штучек игра в себе будет скрывать немало, благо дополнительных персонажей из самых разных вселенных в Kingdom Hearts II ожидается целая уйма.

Наконец, есть новая система контекстно-зависимых атак, вызываемых кнопкой «треугольник». В зависимости от условий на поле



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



боя (враги, объекты вокруг) они

могут быть доступными или же нет; к сожалению, из демо-версии не было толком ясно, как именно работает система. Но если вдруг название команды появилось в меню – жмите на «треугольник» без особых раздумий. Этой же кнопкой иногда можно вызывать спецатаки дополнительных персонажей, которые они выполняют самостоятельно, без вашего участия. Например, у Аурона это shooting star и banishing blade.

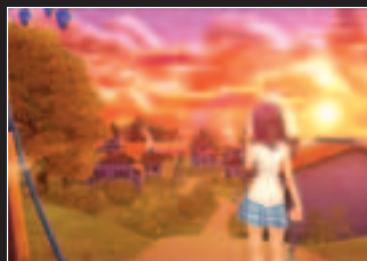
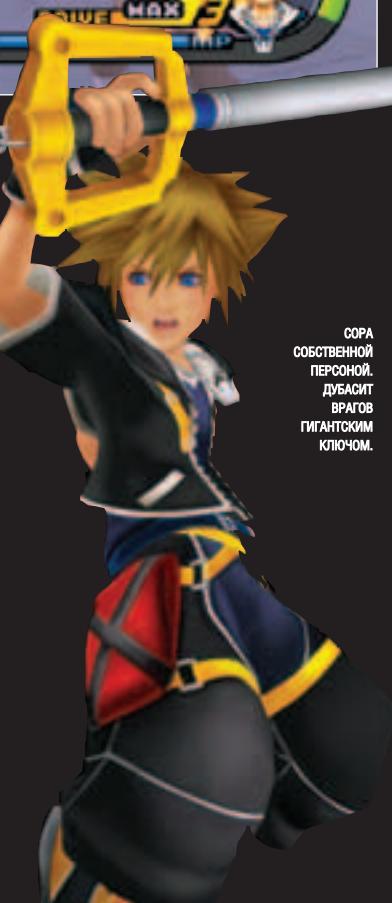
Давайте попробуем на конкретных примерах объяснить, что такое Kingdom Hearts II. В демо-версии мы первым делом посетили мир мультфильма Mulan, причем в напарниках Соры числились собственно Мулан и Аурон из Final Fantasy X. Босс в этой локации – гигантский китайский дракон (читай: бородатая и рогатая змея с крыльшками), уязвимым местом которого разработчики назначили рога. Запрыгнуть гади на голову и стукнуть по ним

кейблейдом – задача не из простых. Контекстно-зависимая атака здесь является маневром уклонения – в нужный момент Сора может пригнуться над ударом противника. А завихрения воздуха, создаваемые крыльями дракона, можно использовать в качестве бустера собственных прыжков. Интересно, оригинально, изящно. Второй босс хорошо знаком поклонникам оригинального Kingdom Hearts. Это Цербер, трехголовый пес, охраняющий царство Аида. Подобравшись к центральной морде, необходимо использовать «треугольник» для проведения специприема – подкидывания врача в воздух. Drive мы тоже зацепили – он особенно хорош, когда на героев нападают целые толпы рядовых противников.

О сюжете известно до сих пор мало, но о завязке рассказать мы уже можем. Оказывается, Аид, злодей из первой части, призвал Аурона (Final Fantasy X) себе на помощь и дал ему задание – убить

Сору. Вот только хмурый мечник быстро поставил гада на место и объяснил ему, что раз уж он опять попал с Farplane в реальный мир, то и управлять своей судьбой намерен сам. В качестве одного из помощников Соры, естественно. Из первой Kingdom Hearts в сиквел перекочует немало положительных и отрицательных персонажей, а также целых миров. Это находит на мысли о том, что Kingdom Hearts II – игра в духе Final Fantasy X-2. При всем уважении к работникам Square Enix следует признать, что умение создавать настоящие, прямые сиквелы им еще только предстоит приобрести. Базовые враги остались прежними, принципиально новых сюжетных ходов мы вряд ли дождемся. И, хотя игровой движок и переделан с нуля, слишком уж похожи новые локации на старые. Как бы то ни было, Kingdom Hearts II наверняка окажется по-настоящему хорошей игрой. И к концу этого года мы в этом убедимся лично. ■

СОРА
СОБСТВЕННОЙ
ПЕРСОНОЙ.
ДУБАСИТ
ВРАГОВ
ГИГАНТСКИМ
КЛЮЧОМ.



fun,
anyone?
PlayStation.2



TEKKEN™ TEKKEN 5

ГЛАВНЫЙ БОЙ ТВОЕЙ ЖИЗНИ



PlayStation.2

www.tekken5.ru

namco



PlayStation® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © A Division of Sony Computer Entertainment Inc. Tekken 5 © & © 1994 1995 1996 1998 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© 2004 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment France. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD.



Под крылом

Волевой подбородок, твердый взгляд и невероятно стильный костюм. От него нельзя спрятаться под покровом ночи, ведь ночь – это его место обитания. Он знает все обо всех, но никто не может похвастаться тем же в отношении него. Он истинный хозяин города, и ни губернатор, ни комиссар полиции ему не указ. Именно он есть ужас, летящий на крыльях ночи. Он – Бэтмен.



летучей мыши

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Придумал Бэтмена Боб Кейн (Bob Kane) – молодой художник, виртуозно владевший техникой рисования комиксов. Одним дождливым вечером Боб, покуривая дешевую сигаретку, придумал соорудить собственного супергероя, способного затмить самого Супермена, хедлайнера компании DC и персонажа, от которого миллионы человек были без ума. После нескольких дней исканий и безуспешных попыток Боб все-таки сумел найти

свое решение. По его собственному признанию, стилистика Batman'a была синтезирована из трех абсолютно разных источников: в дело пошел скетч Леонардо да Винчи, в котором человек пробовал летать, нацепив на себя увеличенные крылья летучей мыши, триллер 1930 года "The Bat Whisperer" (если точнее, то один из злодеев с «летучемышиным» лицом) и, наконец, герой в маске из знаменитого кинофильма "The Shadow and Zorro". Закончив работу и понимая, что он хо-

рош лишь как художник, но не как писатель, Кейн отправился к другу Биллу Фингеру (Bill Finger), который и сочинил легенду и несколько первых сюжетов с участием новоявленного покорителя сердца комиксманов.

КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ – Я НЕ ВИНОВАТ!

Первое появление Бэтмена на публике в комиксе «DETECTIVE COMICS #27 (5/39)» датировано ма- ем 1939 года. Тогдашний Бэтмен, конечно, был не



Под крылом летучей мыши

похож на свою сегодняшнюю ипостась, но основы концепции с тех пор остались незыблемы.. Главное отличие от конкурентов заключалось в том, что Бэтмен не обладал абсолютно никакими сверхспособностями. Как отмечал в 1995 году Боб Кейн в передаче, посвященной неугасающей популярности Бэтмена: «Людям нравится Бэтмен, потому что он такой же, как они. Его могут покалечить, его могут убить, на него может упасть метеорит – с ним может произойти все то же, что и с обычным человеком. Иными словами, зрителю (речь шла о фильмах. – прим. авт.) легче спроектировать на себя образ Бэтмена, чем образ Халка или Хэллбоя. Фрейд!» Не умея летать, как Супермен, или ползать по стенам, как Человек-паук, Бэтмен, тем не менее, сумел закрепиться в выдающейся плеяде супергероев благодаря своей тренированности и образованности. В 1940 году у Бэтмена появился напарник – Робин – человек, которому «великий и ужасный» периодически изливал душу. Тогда же появились и знаменитые злодеи Готам Сити (Gotham City) – Джокер, Пингвин, Двуликий, Женщина-Кошка. Примерный план каждого нового тома был таков: «Злодей хочет уничтожить мир, но в последний момент все портят Летучая Мышь». В конце тридцатых – начале сороковых подобная наивность была только плюсом: на нового героя никто бы смотреть не стал, если б он был чесчур заумным и запутанным. Это только потом...

А СЕГОДНЯ НА НАШИХ ГОЛУБЫХ ЭКРАНАХ...

Эволюция Бэтмена началась примерно с середины сороковых годов прошлого века во многом из-за того, что на молодого выскочку стали заглядывать телестудии. Со страниц комиксов и персональной газеты Бэтмен в 1943 году перепрыгнул на радио со своей собственной передачей. Архивы, к сожалению, не сохранили содержания тех вещаний, но сухие данные статистики говорят, что популярность зашкаливала. В 1966 году компания ABC решила завести собственное телешоу с участием узнаваемой личности. Студия находилась на самом дне рейтинговых чартов и остро нуждалась в хорошем пинке... Расчет оказался верен – большинство зрителей было знакомо с Бэтменом: как тинейджеры, так и их родители, в детстве читавшие комиксы. Бэтмен стоял тогда на втором месте по популярности после Супермена. А для пущей эффективности ABC расщедрилась и выделила огромные по тем временам денежные средства под проект: для одного только точного воссоздания жилища Бэтмена, так называемого Batcave, потребовалось порядка \$800000! Правда, никаких диви-

МУЛЬТИМЕДИА
ДЭРРИЛ БРОС
УЭЙН, НАДЕВАЯ МАСКУ
ЛЕТЧЕЙ МЫШИ,
ПРЕВРАЩАЕТСЯ В
НАСТОЯЩЕГО СУПЕРГЕРОЯ.
ОДНОГО ИЗ САМЫХ
ИЗВЕСТНЫХ В ИСТОРИИ.



BATMAN & ROBIN



ОТКУДА ЕСТЬ БРЮС УЭЙН АКА БАТМАН

Брюс Уэйн родился в семье миллиардера, владельца транснациональной корпорации с годовым оборотом в миллиарды долларов. Но когда он был совсем маленьким, его отца и мать убили при попытке ограбления прямо на его глазах. Семья возвращалась из театра... Брюс чудом остался жив и поклялся, что больше ни один человек не станет страдать так же, как он. В 14 лет он отправился путешествовать по Европе, учился в Кембридже в Великобритании, в Сорbonne, окончил Берлинскую Высшую школу науки. Бродил по улицам, совершенствуя бойцовские качества. В 20 лет пришел на работу в ФБР, но уволился уже после шести недель, поняв, что эти бюрократы не желают раскрывать преступления. Он ушел в Тибетские горы, там выучился каратэ у безымянного мастера. Затем он освоил дзюдо, джиу-джитсу и еще около 20 боевых искусств. После продолжительных тренировок Брюс вернулся в Готэм и решил творить правосудие своими руками...



дендов студия не получила: проект не окупился и за три года производства сериала (около 120 серий), а дефицит бюджета составил примерно \$1000000. В 1969 году ABC отказывается от сериала и продает права заинтересованной им NBC. В 1970 году на экранах появляется мультсериал "Superfriends", в котором, как не трудно догадаться из названия, виновник данного материала действовал в команде с другими персонажами. Особой любви тот мультсериал не снискдал, поэтому походления анимированного Ночного Рыцаря сами собой прекратились до 1992 года, когда за дело взялась Warner Bros. и Cartoon Network, три года крутившая The Adventures of Batman & Robin. Полнометражный фильм Batman & Mr. Freeze: SubZero, сериал Batman: Gotham Knights – лишь часть снятых специально для телеэкранов проектов.

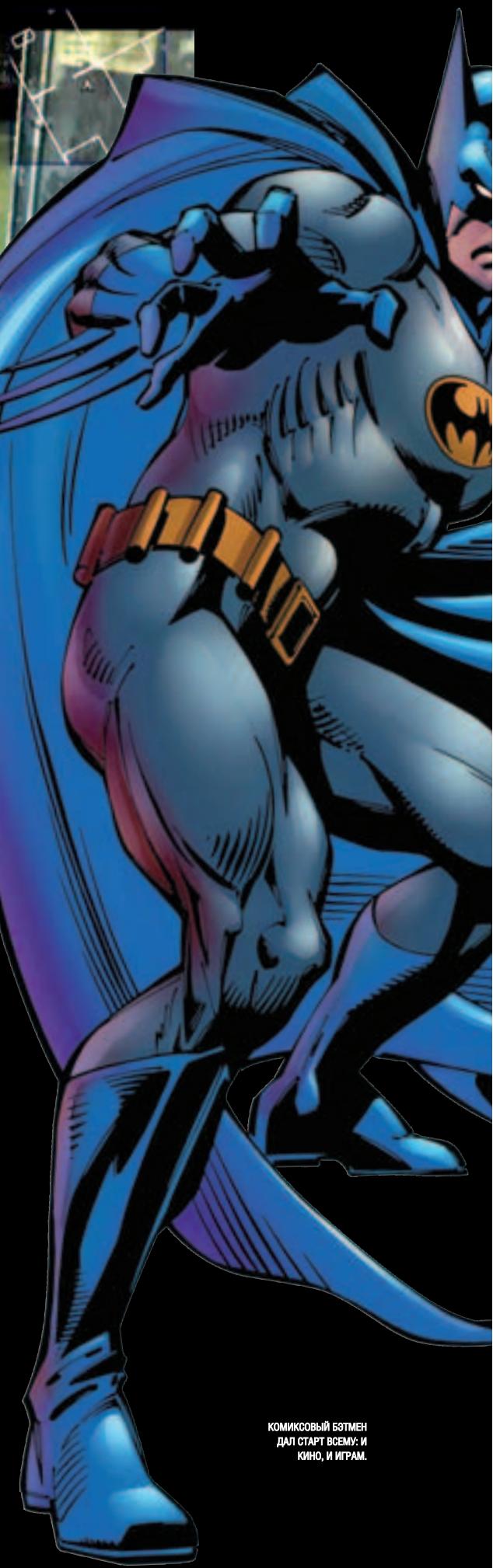
СИНЕМА, СИНЕМА, СИНЕМА – ОТ НЕГО МЫ БЕЗ УМА!

Параллельно с ТВ Бэтмен почтил своим вниманием и многочисленные кинозалы. В 1966 году появился полнометражный фильм "Batman", где заглавная роль была доверена Адаму Уэсту (Adam West), Робина играл Берт Уорд (Burt Ward). Низкое качество продукта послужило основной причиной того, что Голливуд забыл о Бэтмене до 1989 года, когда за материал взялся гениальный Тим Бертон. Пригласив на главные роли Майкла Китона, Ким Бесиндженер и Джека Николсона, Бертон в своем "Batman" полностью переработал антураж серии: если раньше Бэтмен был потешным персонажем, а все действие напоминало скорее комедию, чем детектив, то теперь Бэтмен стал настоящим Рыцарем Ночи – безжалостным, но справедливым. Через три года, в 1992-ом, Бертон

снимает сиквел – "Batman Returns". В помощь Китону приглашены Мишель Пфайффер и Дэни де Вито. Фильм продолжает стиль предшественника. Он тоже мрачен, тоже жесток и тоже чрезвычайно интересен. После безумного Джокера, прекрасно сыгранного Николсоном, Дэни де Вито в образе неуклюжего, переваливающегося с ноги на ногу пингвина просто бесподобен. В 1995 году эстафету Бертона принимает Джоэл Шумахер – на свет появляется второй сиквел «Batman», получивший название «Batman Forever». Фильм стал более «попкорновым»: ушли бертоновские диалоги за жизнь, подтексты, «подсмыслы», зато появились взрывы, драки и погони. Что лучше – каждый решит сам, но справедливости ради отметим, что фильм был принят зрителями тепло. Во многом этому способствовал звездный актерский состав: Вэл Килмер в роли Бэтмена, Крис О'Доннел – Ро-



В 2004 году вышел фильм «Catwoman», за который Холли Бэрри получила приз самой худшей актрисы прошедшего года...



БЭТЗЛОДЕЙ

Каждому супергерону по суперзлодею! Наиболее известными отрицательными личностями в Готэм Сити являются Джокер, Пингвин, Пугало, Энigma, Двуличий, Король часов и многие другие. Рассказывать про каждого смысла нет – легче найти и прочесть информацию в Сети, не ограниченную жесткими журнальными рамками. Здесь расскажу лишь о некоторых любопытных особенностях. Наиболее «часто используемых» в играх является Джокер – его можно найти чуть ли не в половине игровой библиотеки. Затем идут Двуличий и Пингвин. Их намного меньше, чем вышеупомянутого хохмача, но больше, чем всех остальных. Меньше всего повезло Энгиме. А жаль, можно было бы придумать хороший квест с его участием...



бин, Томми Ли Джонс – Двуличий, Джим Керри – Энгима, Николь Кидман – Доктор Меридиан. «Batman Forever» стал последним Бэтменом из той, старой плеяды Бэтменов, Бэтменов эры Бертона. Следующий фильм Шумахера (<«Batman and Robin» 1997>) получился ошеломляюще отвратительным. Джордж Клуни за Бэтмена, О’Доннел за Робина, Шварценеггер за Мистера Фриза и Ума Турман за Ядовитый Плющ не смогли передать той волшебной атмосферы комикса, которая была раньше, в результате чего фильм потерял многих своих поклонников, но привлек любителей боевиков – спецэффекты и красавая картинка полностью вытеснили сюжет и здравый смысл. В 2004 году вышло ответвление от сериала под названием ««Catwoman» – фильм, за который Холли Бэрри получила приз самой худшей актрисы прошедшего года. Нынешним летом на экраны вы-

шел «Batman Begins» от Кристофера Нолана с Кристианом Бэйлом в главной роли, а на 2008 год уже запланирован сиквел – того же режиссера, с тем же Бэтменом, но уже с участием Джокера. Рабочее название – ««Batman Begins Sequel»».

BATGAMES

Столь популярного героя, разумеется, стали разрывать на части и игровые издательства. Каждому хотелось заработать больше денег на лицензии, поэтому от предложений не было отбоя: игры выходили на всех платформах, начиная от Commando 64 и заканчивая Game Boy. Кстати, интересный факт: на PC вышло только 5 игр. Все остальное – на консолях. Среди издателей также не наблюдалось монополии на лицензию: в свое время прикоснулись к легенде люди из Kemco, Konami, Ubisoft, Capcom, Acclaim и не-

КОМИКСОВЫЙ БЭТМЕН
ДАЛ СТАРТ ВСЕМУ: И
КИНО, И ИГРАМ.

БЭТМЕН ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ СУПЕРГЕРОЕВ ТЕМ, ЧТО У НЕГО НЕТ НИКАКИХ ВОЛШЕБНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ. ТОЛЬКО ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ГАДЖЕТЫ (ОТНОСИТЕЛЬНО РЕАЛИСТИЧНЫЕ).

БЭТГЕРОИ

Поверьте, что героев придумали не меньше, если не больше, чем злодеев. Тут вам и Робин, и Женщина-кошка, и Найтвинг, и герой из других комиксов, периодически появляющиеся в Готэме. Женщина-кошка, кстати, в прошлом году был удостоена чести кувыркаться в своей собственной игре. Кувыркалась она плохо, поэтому и игра вышла неказистая. Но зато она одна может похвастаться появлением в комиксе чужого издателя – все помнят «подружку» Человека-Паука, обладающую кошачьими наклонностями? А издатель-то не DC, а Marvel. То-то же!



BATMAN: RISE OF SIN TZU (PC, PS2, XBOX, GC)



BATMAN: RISE OF SIN TZU ОКАЗАЛСЯ СТОЛЬ ЖЕ ПЛОХОЙ ИГРОЙ, ЧТО И ВСЕ ПОСЛЕДНИЕ ПРОЕКТЫ С УЧАСТИЕМ БЭТМЕНА. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ BATMAN BEGINS.



ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (MD)

которых других компаний (удивляет отсутствие EA; одна игра – не в счет). Разнообразия не наблюдалось лишь в жанрах: в основном это были экшны с некоторыми примесями платформеров. Существовали, конечно, и гоночные игры, но это уже, скорее, исключение из правила.

ШЛЯГЕРЫ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ...

Первые игры про нашего супергероя появились еще во второй половине 80-х: Batman, Batman: The Caped Crusader, Batman: The Movie – эти игры выходили на всех консолях того времени. К сожалению, особой славы снискать тогда практически ни одной не удалось. Batman (не путать с Batman, вышедшем на Game Boy и Sega Mega Drive) принадлежал к жанру action и выходил на игровых платформах с 1987 по 1989 годы. Фактически, это были обычные beat 'em up' в знаменитой вселен-

ной. Наиболее удачной из тех игр оказалась Batman: The Movie, вышедшая в 1989 году на Amiga, практически одновременно с первым бертоновским фильмом, и получившая оценки примерно 7 баллов из десяти. Не сказать, чтобы она предлагала какой-то революционный геймплей, да и качеством особым от нее не веяло, но свою тропинку к сердцам геймеров она все-таки проложила: отчасти из-за довольно неплохо по тем временам графического оформления, отчасти из-за забавности происходящего (старожилы любят вспоминать несуразную анимацию походки главного героя). Второй нормальной игрой про нашего «Всёя Героя» стала Batman (кратость – сестра таланта, что ни говори), выпущенная в 1989 году на NES и остальных платформах того времени: MSX, APC, C64... Фанаты в своих рецензиях рвали на голове волосы и кричали: «Бэтмен на NES – предста-

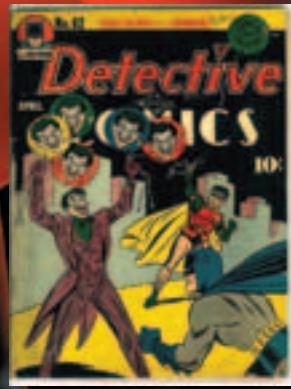
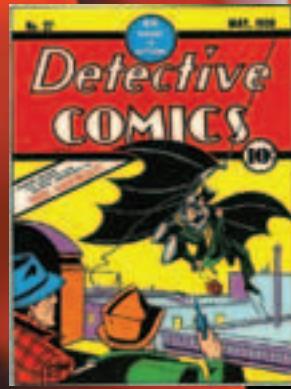
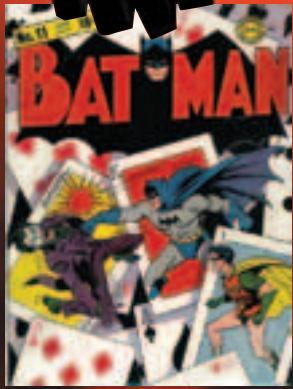
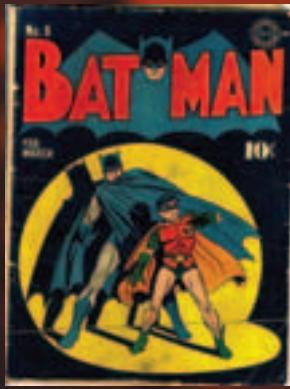
витель старой школы!», что уже само по себе было лучшим комментарием. Определенная сложность прохождения (странны, но очень немногие смогли совершить успешный двойной прыжок на втором уровне) лишь добавляла адреналина в бурлящую кровь, а приличное звуковое сопровождение выставляло игру в чрезвычайно выигрышном свете. Но никто тогда еще и не догадывался, что апогей интерактивных развлечений с Бэтменом в главной роли еще впереди...

КЛАССИКА ДЕВЯНОСТИХ...

Нежданно-негаданно в далеком 1993 году Konami сбрасывает на владельцев NES настоящую бомбу: на приставке от Nintendo выходит Batman Returns – один из гениальнейших хитов того времени, лучший beat 'em up на консоли, по мнению многих. Созданный по мотивам одноименного



БЭТМЕН В ИГРАХ ВЫГЛЯДИТ ЗАЧАСТУЮ СОВСЕМ НЕ ТАК, КАК В КИНО, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О КОМИКАХ. И ВСЕ РАВНО ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАЗА НА МЕСТЕ: ВЫПЛЧЕННАЯ ВПЕРЕД НИЖНЯЯ ЧЕПОТЬ, ЭМБЛЕМА НА ГРУДИ, ПЛАЩ И ШЛЕМ С УШАМИ.



фильма, искусно притягивающий к себе внимание, Batman Returns ничуть не разочаровал фанатов. Во-первых, арсенал боевых движений был увеличен разработчиками почти в два (!) раза по сравнению с оригинальным Batman: Бэтмен (Batman Returns, кстати, не поддерживала игру вдвоем) научился использовать окружающую среду для подавления сопротивления противников, никуда не делись и его фирменные «приемчики», будь то короткие перелеты по воздуху или использование спецсредств (Бэтмен, как вы наверно знаете, не признает пистолетов и прочего огнестрельного оружия). Во-вторых, все игроки заметили более высокое качество графики: спрайты стали крупнее и отчетливее, улучшилась анимация главного героя и его врагов, а музыка перестала быть пустым пикианьем из динамиков телевизора.

разработчики додумались добавить в игру немного транса, попутно совместив его с агрессивными битами, – для жесткого action'a вышло в самый раз. Наконец, игра дословно повторяла события фильма, умудрившись при этом предоставить действительно разнообразный набор уровней и врагов. Нашлось место даже гонкам на Бэтмобиле и Бэткатере. В 1995 году Acclaim выпустила Batman Forever на SNES и новой консоли Sega. Для игры, вышедшей по фильму, качество было удовлетворительным – после Batman Forever все равно ничего лучше уже не появлялось. Реакция на игру была неоднозначной – некоторые ставили игре девятки-десятки, другие называли продукт гадостью и жалели троек для оценки. Среднее арифметическое в данном случае верно – на субъективный

взгляд «СИ» пятерка-шестерка является оптимальной. Бэтмен мог играть соло или же разделять судьбу с напарником-Робином на восьмидесяти (!) локациях, швыряя разнообразных врагов (теперь среди них были не только люди) направо и налево. Рецензенты сходились во мнении, что для Mega Drive графика хороша, но звук советовали сделать как можно тише – слушать то, что лилось из динамиков телевизора, можно было и вправду с большим трудом. В первой половине девяностых остальные платформы тоже не остались без игр с участием нашего героя: на Game Boy это были Batman, Batman Forever, Batman: Return of the Joker – ширпотреб, редко преодолевающий оценку в 4 балла, на Game Boy Color – Batman: Chaos in Gotham (еще один action), Batman Returns на Atari Lynx,

Под крылом летучей мыши

BATMAN OF THE FUTURE (N64)



НЕИЗВЕСТНОЕ ОБ ИНТЕРЕСНОМ – ИНТЕРЕСНОЕ О НЕИЗВЕСТНОМ

Несколько интересных фактов о Бэтмене:

1. За всю историю существования комикса, костюм Бэтмена надевали не один, не два, и даже не три человека. Вы не поверите, но это число равняется 47 (сорока семи!). Хотя, конечно, настоящим Бэтменом является только Брюс Уэйн.
2. У Бэтмена был не один Робин. После смерти каждого, он заводил нового. Всего их было четыре, причем один из них – девушка, а один стал самостоятельным супергероем – Найтвингом.
3. Бэтмен, хоть формально и является «хорошим», находится в довольно прохладных отношениях с Суперменом. Есть несколько комиксов с участием обоих героев. Говорят, даже собираются снимать соответствующий фильм.
4. Аббревиатура DC расшифровывается как Detective Comics.
5. Комиксы про Бэтмена выходят до сих пор. Скачать их в Сети можно хотя бы здесь – <http://mrfeett.narod.ru/batman.HTM>
6. Один из родственников дал Кейну совет не расставаться с авторскими правами на Бэтмена после передачи разрешения на его публикацию DC Comics. Кейн послушался и... обеспечил себя деньгами на всю оставшуюся жизнь, ведь популярность его героя с годами не уменьшается, а, наоборот, увеличивается.
7. Comic Buyer's Guide в 1995 году провел социологическое исследование, в котором выяснил, что самым популярным комикс-героем является Бэтмен, с большим отрывом опережающий и Супермена, и Человека-паука, и всех остальных.
8. В знаменитом мультсериале Warner Bros. и Cartoon Networks "Batman" Джокера озвучивал не кто иной, как Марк Хэмилл – Люк Скайуокер из трилогии «Звездные войны». В студии его называли не иначе, как Джокер-джедай.
9. Король часов, один из злодеев Готэм Сити, был придуман специально для мультсериала: ни в комиксах, ни в фильмах о нем нет и малейшего упоминания.

The Adventures of Batman and Robin (кстати, одна из немногих игр во вселенной Бэтмена, сумевшая не ударить в грязь лицом и получить примерно 8 баллов) – все эти игры выходили в период с 1991 по 1996 годы. К сожалению, почти все они могли удовлетворить лишь самых рьяных бэтмэнов. Требовалось что-то новое.

ХИТЫ ДЕВЯНОСТИХ-ДВУХТЫСЯЧНЫХ...

Новый этап Batgames наступил после 1995 года – времени выхода в свет PS one. На этой милой сердцу платформе вышло ровно пять четырех игры про супергероя из Готэма: Batman & Robin, Batman Forever: The Arcade Game, Batman Beyond и Batman: Gotham City Racer. Первые две от Acclaim получили в прессе в среднем 3.8 балла, третья от Kemco оказалась еще хуже (2.5 балла – это диагноз), а четвертая, хоть и попала на прилавки, так и не удостоилась чести быть вообще кем-то отрецензированной.

Дальше – больше! В 2000-ом году в Штатах (в 2001 – Европа) на Nintendo 64 вышел божий страх – Batman Beyond: Return of the Joker от Ubisoft, получивший в прессе (затаите дыхание...) – 0.5 балла! Рецензенты жаловались на плохое управление, отвратительную графику, чудовищную музыку и совершенно непродуманный игровой процесс, а в конце передразнивали название, выговаривая что-то типа: «Batman Beyond Bad: Return of the Croaker». К слову, это был единственный представитель семейства «мышиных» на Nintendo 64.

С приходом консолей нового поколения Ubisoft, текущий владелец лицензии, несмотря на печальный опыт своих «нинтендовских» свершений, поднапряглась и выдала на-гора еще несколько шедевров: Batman: Vengeance (PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube, GBA; рейтинг – 6 баллов) и Batman: Rize of Sin Tzu (PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube, GBA; рейтинг – 5.5 балла). Совсем недавно вышла новая часть похождений Бэтмена – Batman: Dark Tomorrow (PlayStation2, Xbox, GameCube). Игра уже была показана прессе и получила звание ни на что не претендующего середнячка с хромающей боевой системой, топорным управлением и позапрошлогодней графикой – ее средний балл на GameRankings.com составляет, ни много ни мало, 2.5 из 10. Выводы делайте сами.

Ближе к июлю на золото, одновременно с выходом одноименной киноленты, отправился Batman Begins – еще один action, созданный по популярной лицензии. Рецензию на него читайте в этом номере «СИ».

МЕСТО ДЛЯ ВЫВОДОВ

Если просмотреть список бэтоигр, их оценки, издателей и год выпуска, можно путем простейшего анализа выявить, что низкое качество почти всех выпущенных проектов (в последнее время – точно!) абсолютно никак не зависит от ущербности самой вселенной. Готэм Сити – это огромный мир, в котором вполне возможно соорудить нормальную MMORPG. С расширениями игровой индустрии, с многократного увеличения доходов и расходов издательств идея о том, чтобы «по-легкому срубить денег», стала весьма популярной. Взгляните на начало девяностых, и вы увидите, что хоть хитами все подряд боевики с Бэтменом в главной роли тогда и не были, но популярностьюользовались, а на GameFAQs.com всегда найдется фанат, защищающий даже самую посредственную поделку, вышедшиую, например, на NES. Batman: Rize of Sin Tzu, к счастью, уже никто защищать не хочет. Но мы все равно верим, что когда-нибудь появится издательство, которое вспомнит заветы старины Боба и Билла и подарит нам настоящего Брюса Уэйна в обличии Рыцаря Тьмы.

Ультра скоростная
DDR2 память

Лучший выбор для геймеров
и продвинутых пользователей

Mars
DDR II

800/667/533

Пожизненная
гарантия

без свинца,
соответствует RoHS

- Без использования свинца
- Предельная производительность
- Эксклюзивная технология «анти-фальшивка»



Global Technical Support

<http://www.kingmax.com/support/tech.html>

KINGMAX®
Memory Technology Leader

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: alison.wu@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Distributor: marrion marrion marrion marrion

FotoArch Approved



ИГРАЙТЕ БОЛЬШЕ!

Наслаждайтесь реалистичными ощущениями от игры на компьютере Эксимер™ Ноте Performance на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.
Загрузите все ваши любимые компьютерные программы и исследуйте новый мир!

Эксимер ДМ рекомендует
Microsoft® Windows® XP .

На компьютеры ЭКСИМЕР™ устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®.

Гарантией качества и сервисной поддержки приобретаемых вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).



8-800-200-4545

Бесплатная информационная служба

Розничные продажи: М.Видео, Мир, Техносила, Эльдорадо, МОСМАРТ

Розничные продажи в регионах:

“Владос” - г. Краснодар (861) 210-08-05

“Кламас” - г. Уфа (3472) 280-630

“Прагма” - г. Самара (8462) 701-701

Дистрибуторы: компания Инлайн - г. Москва (095) 941-6161,
ЗАО “Элком Сервис” – г. Сургут (3462) 31-19-91, г. Нефтеюганск (34612) 2-47-03,
г. Ханты-Мансийск (34671) 3-44-84

Корпоративные продажи:

Инел-Дата (095) 755-95-51, 755-95-52, Профком (095) 928-96-98, 928-79-70.

Более 400 дилеров по всей территории России.

Адрес ближайшего на www.i2b.ru

РАЗВЛЕКАЙТЕСЬ БОЛЬШЕ!



Спецификация и внешний вид оборудования могут быть изменены,
выпуск продукции может быть прекращен в одностороннем порядке
без какого-либо предварительного уведомления.

Указанная информация может использоваться исключительно для
заказа продукции ЭКСИМЕР™ у партнеров и не является офертой.

Сервисное обслуживание техники ЭКСИМЕР™ на территории РФ
осуществляется НТЦ «Юнисерв»

www.excimer.com



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



Ночной дозор (Night Watch)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nival
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.nival.com/nightwatch_ru

Магическая лампочка Ильича
«Сторону Света» (это еще от фильма пошло) создатели поняли почти буквально, и это вносит свой вклад в общую комедийную атмосферу. «Джейдайская» люминесцентная лампа-меч, фонарики... вообще, с техникой здесь особые отношения — магия с ней дружит. Вместо чтения мыслей — мобильники, это уж само собой разумеется. Бывают и совсем запущенные случаи! Машинист поезда, например, привлекает на темную сторону пассажиров несчастного состава, читая проповеди через громкую связь.

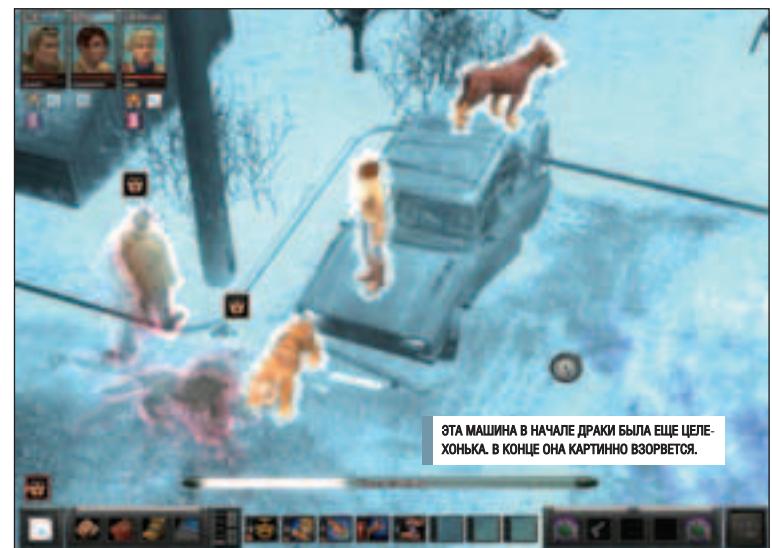
Так и хочется воспользоваться цитатой: «И треснул мир напополам...». Но не выйдет. Во-первых, «мир треснул», как минимум, на три части (об этом несколько позже), во-вторых, уже в зубах навязло. Над этой строчкой даже главный герой игры издается.

Звать нашего красавца Стас, описать его можно словами Штирлица: «истинный ариец, характер нордический». Высокий статный блондин (куда до него Хабенскому!), даром что модель из полигонов. Впрочем, модели в игре достаточно симпатичные, и герои фильма — Гесер, допустим, — на себя похожи гораздо больше, чем, например, Холмс на Ливанова в «Тайне серебряной сережки». Итак, Стас. О его прошлом нам известно мало, мы застаем его, когда он, сидя на крыше, пытается

сыграть в киллера и пристрелить какую-то девушку в доме напротив. Немного поуговаривав себя (маме нужны деньги на операцию), Стас без нашего участия делает трудный выбор — швыряет винтовку с крыши, и в этот же момент его застукивают «заказчики». Удивительно, что эти важные люди пришли лично удостовериться в выполнении заказа, но дальше события развиваются еще оригинальнее.

«ВЕСЬ МИР — ТЕАТР...»

Оригинальнее — но не для зрителя, то бишь не для игрока. Для него все банально: любой диалог или перемещение по карте — лишь повод к новой драке. Но если поставить себя на место персонажей, — тут-то и становится понятно, что, действительно, мы находимся в неповторимом мире. В мире, где людям верят на слово, даже если они несут что-то несус-





Трехфазное напряжение



Вселенную «Ночного Дозора» упрекать можно в чем угодно, кроме черно-белого деления мира. Ведь есть еще «Инквизиция», которая блюдет равновесие, а значит, вполне логично, что и «свет-

лые» у нас как-то не светлые, и «темные» не до конца темные, раз их еще рассуживать надо. Если Инквизиция сильней света и тьмы, где гарантия, что нет ничего сильней Инквизиции? Какие силы

играют «могущественными магами»? Очевидно, что баланс вселенной хрупок до безобразия, но это уже к автору самой идеи. Неужели ничего попроще нельзя было придумать?

ветное про Дозоры, где персонаж не задает вопросов, запросто понимает неочевидные вещи, а то вдруг теряется в совершенно ясных рассуждениях. Театр, одним словом. Полное ощущение спектакля, даже недавно вышедшая «Мор. Утопия» со всей ее заявленной театральностью отдыхает. Впрочем, это скорее достоинство. Все равно суть игры – в драках, приятно, что и перерывы между

ними заполнены чем-то веселым. Один диалог с «товарищем вампиром милиции» чего стоит, или же издевательства Стаса над тем, что, мол, «дымет разлом». Конечно, все затевалось ради хорошей драки. Хорошая драка присутствует в полном объеме. Ваш герой и помогающие ему время от времени в разных количествах сотрудники Ночного Дозора делятся на три категории – чародеи,

перевертыши и собственно маги. Чародей превращает обычные вещи в волшебные и оперирует предметами с помощью магии. Перевертыш обращается в зверя и кусает врагов. Маг напрямую лупит супостатов разнообразными заклинаниями. Очки опыта, новые умения и уровни прирастают непрерывно. Новые задания – больше врагов и новые возможности изо дня в день вывести их из строя. Регулярно играющему дают некоторую свободу – перебить вот этих бандитов сейчас или позже, или вообще обойти. Попадаются даже миссии, где необходимо красться незаметно. Например, это полная вампиров и оборотней канализация, где Стас в одиночку ищет выход. Но в результате поиски все равно заканчиваются хорошей дракой.

Особый шарм сражениям добавляет легко узнаваемое окружение. Декорации, будь то «родные березы», панельные многоэтажки или вездесущие «ракушки», выглядят потрясающе, а процесс их разрушения с помощью поднятых в воздух недругов радует глаз и веселит душу. Расшибешь так на ночь глядя пару грузовиков – жить сразу легче становится. ■



Слабоосвещенный сумрак

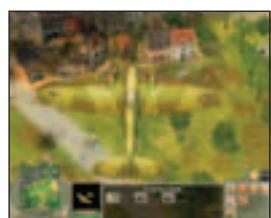
Про «магическую реальность» сказать можно только одно – хороша! В ней нет и тени той тревожной холода, что была в книге или фильме, – здешний сумрак радостно сияет неоновой голубизной. В нем нельзя ходить сквозь стены и предметы, зато спецэффекты – выше всяких похвал. Красотища, но глаза устают мгновенно.



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Блицкриг 2 (Blitzkrieg 2)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nival
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru

От винта!

Не всем мечтам фанатов было суждено сбыться, но управлять авиацией в игре в самом деле можно. Конечно, о прямом контроле не идет и речи, но теперь мы в силах хотя бы задавать сектор полетов. Курсирующих в небе истребителей, разведчиков или штурмовиков можно выделить специальной кнопкой и направить в нужное место. Благодаря этому можно надежно прикрывать уязвимые участки в отсутствие зенитной артиллерии. А пикирующие бомбардировщики стали поистине смертоносным оружием.

Kоличество дополнений к «Блицкригу» достигло критической отметки – жанр застался до неприличия, давно превратившись в погоню за длинным рублем. Какие только дифирамбы не пели долгожданному сиквелу – «квинтэссенция стратегической мысли!», «игра года!». Настало время спуститься с небес на землю и вынести предварительный диагноз, ибо образец свежей крови уже попал в наши руки. Знакомьтесь, я бета-версия «Блицкриг 2».

ЧТО НОВОГО?

Ответом должен был служить список листов на двадцать, а нет. В первые секунды вообще застываешь перед экраном, увидев тот самый – старый – «Блицкриг». Но с первым же движением мышки привычная картинка оживает, показывая нам все, на что способен модифициро-

ванный движок Silent Storm. Представьте себе достоверность Act of War, добавьте полную интерактивность и помножьте на реалистичный рельеф... Хотя нет, таких спецэффектов вы не увидите больше нигде. Когда по полю неспешно ползут три тени, а земля под ними встает дыбом от взрывов, тут нутром чуешь, что это звено бомбардировщиков, а не кукурузник с петардами... А вот начинка, скрывающаяся под

красочной этикеткой, придется по вкусу не многим. «Игрушечная» дальность стрельбы практически не изменилась, а пехоту в который раз превратили в беспомощное «мясо». Да и куда ей, если по карте снуют сотни танков, а с неба, словно метеоритный дождь, падают сбитые самолеты. Конечно, повреждения техники просчитываются безупречно, но мы ведь играли в «Сталинград» – мы знаем, что могут солдаты...





«Подкрепимся?»

При всех ее неоспоримых достоинствах система подкреплений иногда вводит в ступор. Частенько попадаются задания, где пара батальонов пехотинцев может позвать на помощь сотню танков

или десяток-другой штурмовиков. Само собой, атаковать лучше всеми сразу, поэтому приходится битый час отсиживаться в углу карты, группируя войска. А получившаяся орава проносится по кар-

те, словно бульдозер по песочнице, сметая все на своем пути. Похоже, золотой баланс и ограниченные ресурсы уходят в прошлое, а создатели «Смертельных схваток» торжествуют.

БОЛЬШАЯ СТРАТЕГИЯ

А мы наконец-то почувствуем себя генералами. Теперь мы сами вольны выбирать или игнорировать очередное задание на глобальной карте. Каждое из них отражает один их этапов масштабной операции. Вы можете сразу же завершить битву, победив в финальном сражении, но лучше хорошоенько к нему подготовиться. Каждая миссия дает доступ ко всем новым видам

подкреплений, которые затем можно использовать в бою. Причем именно подкрепления станут нашей основной силой, во много раз превосходящей первоначальные войска. Нас ограничивают лишь числом подкреплений, а их состав игрок подбирает сам. Захватили в предыдущей миссии аэродром? Три типа авиаударов к вашим услугам! Опытные игроки смогут пройти все три кампании – за СССР, Германию

и США – пропустив добрую половину миссий. Но совсем уж пренебрегать заданиями не стоит. Опыт теперь набирают не отдельные подразделения, а целые рода войск. И с каждым новым уровнем они будут получать новые способности. Приятно ведь, когда посреди задания у всех диверсантов появляются радио-бомбы... А инженерные бригады смогут возводить настоящие укрепрайоны – с ежами, колючей проволокой и сообщающимися окопами. До появления тяжелых танков такая оборона практически непробиваема, и над взятием очередной высоты придется поломать голову. Хотя порой срабатывает и удар в лоб, а это, согласитесь, как-то не «по-блицкриговски»... Какие только надежды не возлагают на этот сиквел. Пресытившись десятком безликих дополнений, грешно было бы не ждать стратегии всех времен. Увы, доморощенные генералы будут разочарованы. Фехтующие на стволах танки, никчемная пехота и нескончаемые эскадрильи самолетов нагонят тоску на сторонников «Сталинграда». Здесь правит бал зрелищность и игребельность со скромной поправкой на реализм. Ничего не поделаешь – «большие» игры рассчитаны на большую аудиторию. ■



Темное дело

Ночные операции впечатляют. Вражеские патрули не видят диверсантов в тени, они полагаются на служебных собак. А на стрельбу или взрывы сбегается вся округа, так что лучше не лезть на рожон. Наши спецотряды напоминают снайперов из первой части игры – батальон Рембо, не иначе.





Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



Tomb Raider: Legend

Майк Шмит, Eidos Interactive

Мы уже рассказывали немало о новой Ларе Крофт, но на сей раз предоставим слово тому, кто непосредственно занимается ее разработкой. Это Майк Шмит – человек, который определяет лицо новой Лары.

Анатолий Норенко, наш новый international PR manager, связался с Eidos и задал ему несколько вопросов. Анатолий, как известно, является самым большим ее фанатом в редакции «СИ» – ему и карты в руки.

? Привет, Майк! Представься, пожалуйста, читателям нашего журнала.

Меня зовут Майк Шмит, я бренд-менеджер Tomb Raider в Eidos, живу в Сан-Франциско.

? Скажи, только честно, а ты сам большой поклонник серии? Когда-нибудь вообще играл в Tomb Raider?

Я очень большой фанат! Даже больше, чем ты можешь себе представить. Я начал заниматься играми серии в Eidos и плотно работал с Core Design на протяжении многих лет. Я был продюсером игр на территории США, поэтому я очень хорошо знаю всю серию и до сих пор остаюсь преданным поклонником Лары и Tomb Raider.

? Какие основные цели вы ставите при разработке Tomb Raider: Legend?

Мы сделали сознательный шаг по возвращению к истокам. Разработкой игры занимается студия Crystal Dynamics, которая находится, кстати, в 30 минутах езды от нашего офиса. Для Лары – это, по большому счету, новая жизнь: новые технологии, новая команда и все в таком духе. У Crystal хорошая репутация в создании action/adventure от третьего лица – взять ту же самую Legacy of Kain. Кроме того, Лара

снова вернулась в гробницы – именно туда, где фанаты серии больше всего хотят ее видеть.

? Сильно ли связан игровой сюжет с серией? Можешь подразнить какими-нибудь интересными деталями?

Я пока еще не могу рассказывать о сюжете, но для затравки скажу, что Лара встречает противника из прошлого, который долгое время считался погибшим. Кроме того, игроки узнают очень много нового о героине и об ее прошлом.

? Игроки любят Tomb Raider за возможность путешествовать по всему миру в поисках приключений. Какие страны Лара посетит в новой части?

Мы пока не раскрываем карты и не называем ничего конкретного, но геймеры побывают в огромном количестве разнообразных локаций: джунгли, пещеры, заснеженные горы и прочее.

? Какое оружие будет использовать Лара на этот раз для расправы с противниками?

У Лары будет очень большой арсенал – в принципе, привычный. Классическая стрельба по-македонски также не отменяется. Ружья, шотганы, автоматы, гранаты, что еще? Более детальную ин-

формацию раскроем ближе к релизу игры.

? Какие ключевые изменения коснутся игры?

Мы возвращаемся к истокам серии – это прежде всего. Кроме этого, Лара теперь находится в центре внимания – как-никак, она все-таки самый популярный игровой персонаж всех времен и народов. На сей раз она выглядит просто потрясающе, и управлять ей удобно как никогда. Мы очень хотим, чтобы людей зацепила Tomb Raider: Legend так же сильно как, когда они впервые засели играть в оригинальную Tomb Raider в 1996 году!

? Каково соотношение action- и puzzle-элементов в игре?

Сложно просчитать, но эта серия Tomb Raider, безусловно, больше ориентирована на action. Конечно, без решения головоломок не обойдется, и важно отметить, что пазлы сильно эволюционировали в новой части. Мы хотим сделать загадки более занимательными, чем обычные сюжеты с ключами и переключателями.

? Сколько времени потребуется, чтобы завершить игру?

Мы оцениваем следующим образом – в среднем, игроку потребуется 15-20 часов. Мы все еще зани-

маемся балансом геймплея, чтобы понять, как сделать все максимально правильно. На уровнях запрятано большое количество секретов, так что хардкорные игроки проведут за игрой времени больше, чтобы отыскать их все.

? Будут ли в Tomb Raider: Legend новые герои?

Да. В поместье Лары обосновалась команда технической поддержки, которая будет помогать героине. Также будут и новые противники.

? А что по поводу средств передвижения? Сможет ли Лара исследовать окружающий мир не только на своих двоих?

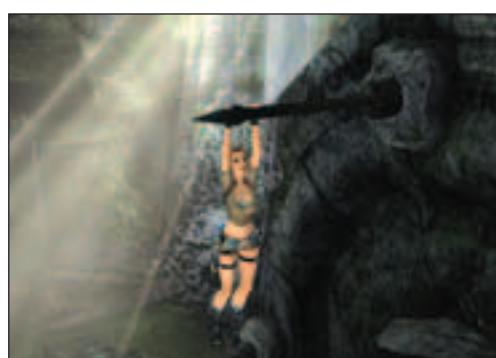
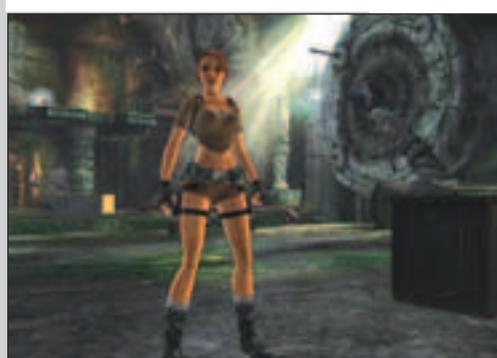
Пока ничего не скажу. Детали появятся, как обычно, ближе к выходу игры.

? Понятно. Напоследок, скажешь что-нибудь для поддержки всех российских фанатов Tomb Raider?

Спасибо вам за ваш неугасающий интерес, мы надеемся, что Tomb Raider: Legend станет той самой игрой про Лару, которую вы так долго ждали!

? Спасибо за интервью, Майк!

Вам спасибо! ■





По вопросам оптовых закупок
и условий работы
взгляните в каталог
«1С:Мультиязычные
объединения» в фирму «1С-Сервис»
129005, Москва, а/я 64,
ул. Симоновская, 31.
Тел.: (095) 737-92-97;
факс: (095) 921-44-57
E-mail: 1c@1c.ru; http://www.1c.ru

GT-R

автогонки FIA в классе GT



“Хочется просто играть,
не думая ни о чем постороннем.”
AG.ru

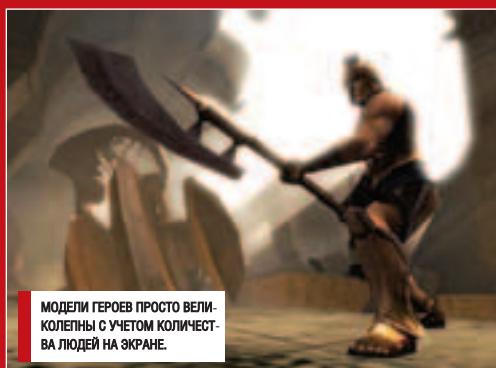


SIMEIN
ПОДДЕРЖКА КЛИЕНТОВ

TOTACKE STUDIO 3D
ПОДДЕРЖКА КЛИЕНТОВ



©2005 Simens Demarcus Team AB. Игра публикуется под логотипом компании 1Black studios AG. Все права защищены. Все остальные
изображенные на изображении товары являются собственностью их законных владельцев. Игра создана по официальным лицензиям FIA GT, Lotus Cars и
Mobil. The new it's meant to be played, является зарегистрированным логотипом MIND Corporation.
©2005 360-1C. Все права защищены.



МОДЕЛИ ГЕРОЕВ ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНЫ С УЧЕТОМ КОЛИЧЕСТВА ЛЮДЕЙ НА ЭКРАНЕ.



БОЕВЫЙ МОЛОТ БЬЕТ МЕДЛЕННО, ЗАТО ОЧЕНЬ СИЛЬНО.



РИМСКИЕ ЛЕГИОНЕРЫ ТЩЕТНО ПЫТАЮТСЯ ОСТАНОВИТЬ СПАРТАНЦА.



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Velod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.sega.co.uk

Spartan: Total Warrior

Осенью бравый спартанец превратит *Dynasty Warriors* в окончательно потерявший актуальность сериал.



Действия издательства Sega часто обескураживают аналитиков в последнее время. Покупка английской студии Creative Assembly и анонс консольного боевика *Spartan: Total Warrior* – отличный тому пример.

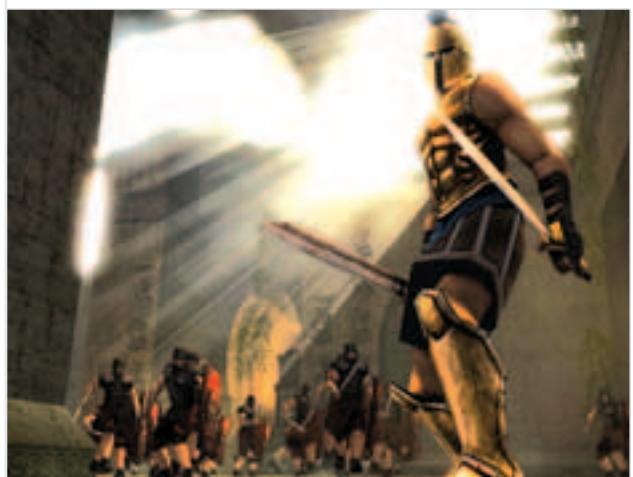
Мы уже писали об этой игре на страницах «СИ», однако на выставке я смог своими руками пощупать рабочую версию. Если не считать проекты для Xbox 360, это было самое сильное оружие в арсенале Sega, и внимание прессы оно привлечь смогло. Побегав бравым спартанцем по одному-единственному общедоступному уровню, я отправился в глубины стенда компании на специальную презентацию, которую лично для меня вели представители Creative Assembly. На возникавшие по ходу дела вопросы отвечал Ян Роксбург, менеджер по маркетингу. Первым делом я поинтересовался, насколько *Spartan: Total Warrior* можно отнести к стратегическому сериалу *Total War*. Ведь жанр сменился кардинально, как и сюжет. Ян объяснил: «Да, на сей раз вы управляете одним персонажем, однако мы постарались сохранить атмосферу

масштабного сражения. Знаете, в *Dynasty Warriors* на одном экране вы обычно видите от 30 до 40 персонажей, у нас их может быть 180...» Тем временем, на PlayStation 2 подгрузился тот же уровень, что и показывался на основном стенде. Орды варваров атаковали римскую крепость, и одним из них был главный герой. Управляемый человеком, который знает об игре не понаслышке, он резво раскидывал врагов своими щитом и мечом, подбираясь к текущей цели – капитану вражеского отряда, прикрывающего стратегически важный пункт. Как только он пал, наши союзники атаковали его позиции и отбросили противника назад. Нам же было выдано новое задание. Это и есть основной принцип игры: сражение идет своим чередом, но несколько ключевых ударов, нанесенных вашим персонажем, позволяют всей армии победить. Позаимствована идея, конечно же, из *Dynasty Warriors*, но стоит ли на это обижаться?

Как же проходят бои? И вновь предоставим слово Яну. «Система боя проста. Есть две атаки – кнопки «крест» и «круг», они отличаются

Оружие

Обычно герой вооружен щитом и мечом, однако он может менять свое вооружение. Ян продемонстрировал нам и эту фичу: «Вот сейчас вы видите, как он выбрал копье. Система управления осталась прежней, однако копье может бить дальше, чем меч. Есть и другие особенности. Так же у нас есть тяжелый молот – мощный, но очень медленный, парные мечи – очень быстрые, но слабые. Всего в игре есть 25 различных атакующих движений! Вспомнить о сериале *Onimusha* здесь очень уместно, не так ли? Кроме того, в игре есть еще и лук.



ВРЯД ЛИ В ДРЕВНЕМ РИМЕ БЫЛИ ГИГАНТСКИЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ. ХОТЯ... МОЖЕТ, УТОМИНИЯ О НИХ УНИЧТОЖЕНЫ ПОТОМКАМИ?

ЭТО ЕДИНСТВЕННЫЙ АРТ К ИГРЕ. ВИДИМО, ВСЕ СИЛЫ РАЗРАБОТКИ БРОСИЛИ НА ГЕЙМПЛЕЙ...



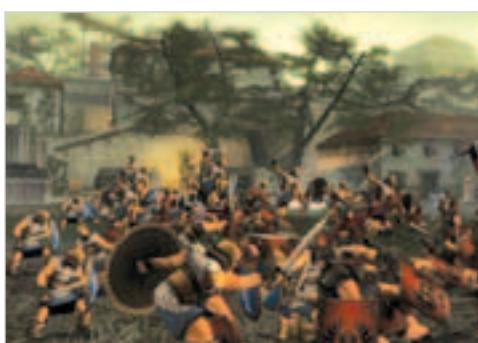
Дополнительный режим

Прохождение story mode займет у геймера около 20 часов. Но это не исчерпает потенциал игры! Ведь есть еще arena mode. Разработчики рассказывают о нем так: «Герой помещается на арену с полутора сотнями противников. Там нужно продержаться как можно дольше. Если он побьет всех, то его ждут следующие полторы сотни врагов. Цель – набрать как можно больше очков. Данные о своих успехах можно подгрузить на наш веб-сайт, чтобы сравнить свои достижения с чужими. Мы в нашей команде сами постоянно играем в Arena Mode в свободно время. Чрезвычайно увлекательная штука. Представляете себе: мы два года уже работаем над проектом, и он нам еще до сих пор не надоел!»



Молнии перескакивают с одного врага на другого, пока все они не отпадут концы. Это сила Зевса.

СМЕШАЛИСЬ В КУЧУ кони, люди... ВПРОЧЕМ, КАВАЛЕРИИ В SPARTAN: TOTAL WARRIOR ВПЛОНЕ МОЖЕТ И НЕ БЫТЬ. Я, ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, ЕЕ ТАМ НЕ ВИДЕЛ.



наносимым ущербом и дальностью. Вы можете модифицировать эти атаки, используя шифты. Например, L2 отвечает за использование щита. Он может применяться и для обороны, и для атаки. Это очень важно, когда на экране так много противников – ведь они очень быстро окружают вас. Необходимо расчистить место вокруг себя, тут-то и пригодится щит. Вы отбрасываете врагов, а затем уже приканчиваете их. Мы гордимся тем, что в боях в нашей игре задействованы продвинутые тактические элементы. Вы не просто лупите по кнопкам, а воюете с умом. Иначе просто не сможете победить. Это не файтинг вроде Soul Calibur и не beat'em up в духе Dynasty Warriors. В вашем арсенале есть богатый набор самых разных приемов,

спецударов, а также магия. Все это поможет вам побеждать на поле боя. А если вы справитесь со своими заданиями, то ваша армия выигрывает все сражение». «Магия?» – спросил я. «Продемонстрируй парочку приемов», – попросил Ян своего коллегу. – «Магия в нашей игре зовется God Power. Синяя линейка в верхней части экрана показывает, есть ли у вас возможность ее использовать. Сейчас мы применим силу Зевса – атаку тучей молний. Они перескакивают с одного врага на другого, пока все гады не отпадут концы. У нас подготовлен богатый набор элементальных атак – землетрясения, взрывы – все в таком духе. В игре есть 60 видов врагов, каждый требует специальной тактики для того, чтобы с ним спра-

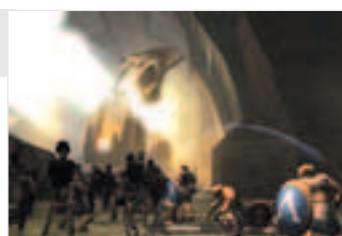
Очки опыта

Проходя игру, вы никогда не можете спрятаться от пристального взгляда богов. Каждому из них соответствует

любимый набор приемов, и, если им нравится то, что вы делаете на поле боя, они дарят свое благословение в

виде очков опыта. Их можно потратить на улучшение навыков в выбранной категории. Ближе к концу игры ге-

рой будет развит в нужном для вас направлении и идеально приспособлен к любимому стилю ведения боя.





Частное мнение о Rome: Total War

Перед написанием статьи специально поиграл в *Rome: Total War*. Понял, что Creative Assembly не зря продались Sega и начали делать консольные игры. Для них это шанс вы碧таться в люди. С точки зрения консольщика *Rome: Total War* – плохой клон *Civilization* с боями, отыгрываемыми а-ля *Kessen*. Модельки юнитов в игре лучше, чем в *Kessen* (пожалуй, даже чем в третьем), но анимация и дизайн убивают зрелищность на корню. Вступительный ро-

лик напомнил о временах первых игр для *Sega Saturn*. Что касается геймплея, то здесь используется любимый принцип PC-разработчиков стратегий: напихать побольше фич, а там они как-нибудь сами собой сбалансируются. Если в *Civilization* геймер четко понимал, зачем он строит каждое здание, то здесь проще отдать менеджмент городов на откуп AI. И бои не отыгрываются самому, а нажимать на кнопку «автобитва». И в армию не подбирать юниты

вручную, а просто тупо набирать всех подряд (это тоже можно поручить AI), давя врагов количеством. Повторюсь, вероятность победы гораздо выше, если ничем вручную не управлять. Дипломатия так же примитивна, как и в первой *Civilization* и уж точно намного хуже, чем в третьей. Однако при желании можно пройти всю игру, вовсе не ввязываясь в сражения. Дипломат купит для вас любую армию и откроет ворота любого города. Были бы деньги в казне.

виться. Например, есть медленные, но очень сильные существа. В таких случаях надо быстро передвигаться и наносить быстрые и точные удары. Если врагов много, то магия – самый лучший выбор».

Затем на экране плазменной панели появилось меню выбора уровней. Ян принял решение объяснить: «Напомню, что по сюжету игры герой собирает различные магические артефакты. На этом пути он попадет в город Троя. Во времена этой игры он уже разрушен. Естественно, не обойдется он без ходячих скелетов. Эти враги – уже совсем в другом стиле, они очень быстрые. Сейчас покажем...». Слова о сюжете не должны вас смущать. Об элементах RPG или adventure речь не идет. NPC на уровнях нет, разговаривать не с кем. Видимо, в финальной версии будет несколько CG-роликов, вот и все. Разработчики уверяют, что геймера ждет «безстановочный экшн», и я склонен им верить.

По ходу демонстрации не раз и не два разработчики упомянули невероятную мощь игрового

движка и заявили, что на платформах текущего поколения ничего подобного мы не видели и не увидим. Действительно, *Dynasty Warriors* и *Drakengard* ни в какое сравнение не идут с *Spartan: Total Warrior*. *God of War* симпатичнее, но там попросту нет такого количества бойцов на одном экране одновременно. «Будет ли разница между версиями для PS2 и Xbox?» – привычно поинтересовался я. Ян ответил: «На Xbox мы используем текстуры более высокого разрешения. Разницу можно заметить в основном на HDTV. В остальном графика та же – модели, количество врагов на одном экране, эффекты. Это лишний раз показывает, какой мощный движок мы подготовили для игры. А версию для Xbox... мы сейчас тоже продемонстрируем».

Из-под стола была извлечена тестовая версия консоли. «Вот тут у нас последний уровень, он отлично демонстрирует возможности движка. Это Колизей. Здесь вы встретитесь в бою лично с римским императором. Да, кстати, на каждом уровне мы

подготовили битву с боссом. Обычно это какое-то мифологическое существо вроде минотавра. Есть могучий лидер варваров, коварный некромант... Скучно не будет». Пройти уровень до императора, увы, не успели. На прощание Ян

порекомендовал мне побольше внимания уделить демо-версии на стенде. «Если Вас интересуют боссы, там как раз есть замечательный парень двадцати футов ростом». С этим напутствием я и отправился рубить проклятых римлян. ■





Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GC, Xbox, Nintendo DS
- ЖАНР: action/racing/platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софтвер Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Radical Entertainment (PS2, Xb, GC), Sensory Sweep (DS)
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 (PS2, Xb, GC), до 4 (DS)
- ДАТА ВЫХОДА: осень 2005 года
- ОНЛАЙН: <http://www.radical.ca>

Crash Tag Team Racing

«Отдам бандикута в хорошие руки» (объявление).



Канадский гамбит

В конец устав от наглых выходок комка сумчатой шерсти, злой гений Нео Кортекс решился просто и незатейливо размазать бандикута в шортах по трассе, намотать его бренное тело на ось, изрешетить ценный мех пулями и придавить останки всемирного любимчика килотонной бомбой. Увы, под нашим чутким руководством справедливость вновь восторжествует, и неулыбчивый доктор съедет-таки с катушек. Зуб даю. Новые разработчики делают новую гоночную игру в мире Крэша Бандикута. На вооружение приняты все идеи бывших и будущих конкурентов – по два персонажа на машину, пулеметная турель с круговой зоной обстрела, апгрейды, пушки, спецатаки, нитро... Все это с нами уже много лет. А главная фишка игры вот в чем: двухместные «крейсеры» не даны де-факто, они на ходу конструируются из машинок-одиночек только на трассе. Прямо во время гонки выбираете себе перспективного партнера, стыкуетесь и – вауля! Мясорубка на колесах с неприлично огромным орудием играющими расшивывает противников по обочинам и, вызывая турбинами, нагло рвет к финишу. Спотнулись, рассыпались – снова ищем партнера, снова каждый за себя. В одиночку нельзя воспользоваться

с главной пушкой, но можно применять всевозможные power-ups, когда же происходит стыковка – один игрок садится за турель и пулеметит все вокруг, а второй управляет самим агрегатом. Скажем прямо, в идеализированном виде подход заслуживает внимания. Но будет ли он поддержан достойной реализацией? Показанная на Е3 демо-версия годится лишь для мультиплеера – уж больно тупоголовы компьютерные напарники, ни руль, ни большую красную кнопку им доверять не хочется. К тому же, если DS-версия приветлива к игроку, дорвавшемуся до совместных развлечений, то split-screen «старших» консолей особого энтузиазма не рождает. Серьезные опасения вызывают и попытки разработчиков скрестить ежа с ужом, в надежде получить живую изгородь. Необходимость вылезать из-за баранки, общаться с NPC и заниматься прыготней по платформам в поисках очередного выключателя не на шутку тревожит. Конечно, нас заверили, что активное участие в работе над игрой принимает Джордан Рейчек, на совести которого ряд мультипликационных и ТВ-проектов, но сама идея создания гоночной игры с подобным прибаухом весьма обескураживает. ■



ПРЕСЛОВУТЫЙ ТИРАННОЗАР – ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ВЫГНАТЬ ОРКОВ ИЗ ГОРОДА.

ПОХОЖЕ, В РЕЧКЕ ТЕПЕРЬ УЖЕ НЕ ПОЛЛАВАТЬ – В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ В ВОДОМАХ ЗАВЕЛИСЬ ЗЛЫЕ КРОКОДИЛЫ.

КТО ТАМ ВОСХИЩАЛСЯ ФОТОРЕАЛИСТИЧНЫМИ ЛЕСАМИ В OBLIVION? ПОЖАЛУЙСТА, НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ. ОНО И ПОНЯТНО – ТЕХНОЛОГИЯ ТА ЖЕ САМАЯ.

PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE

■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Game Factory Interactive / «Руссобит-М»

■ РАЗРАБОТЧИК: Pirahna Bytes
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: 4 квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.gothic3.com>

Gothic 3

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru

ПО ТРАДИЦИИ НА КАРТИНКАХ «ГОТИКИ» КРАСУЮТСЯ НАСТОЯЩИЕ МУЖИКИ, А НЕ КВЕЛЬЕ ПОЛУОДЕТЬЕ ЭЛЬФИЙКИ. Да-да, EVERQUEST II, я про вас говорю.

Кровавый расовый геноцид с открытым финалом. Поучаствуем?



Нынешние ролевые игры трудно сравнивать с теми, что выходили лет десять-пятнадцать назад. С одной стороны, прогресс заметен почти во всем: сюжеты стали более закрученными, диалоги пишутся специально обученными авторами, для озвучки приглашаются актеры-профи, для оформления – крутые дизайнеры. Даже, страшно сказать, возможность отыгрывать роль превратилась из счастливого исключения в стандартный атрибут любой современной RPG. Но при этом одна важная составляющая частенько бывает безвозвратно утеряна. Та, что называется «большой открытый мир». Исчезло то волшебное ощущение: запустив игру, оказавшись на пороге огромной сказочной страны и понимаешь, что свободен иди куда угодно и заниматься чем угодно. Нет, волшебная страна нигде не делась, но игрок в ней теперь уже не бродяга, а пассажир скорого поезда, которому только и остается смотреть в окно и восхищаться пейзажами. Видимо, это и называется «цена прогресса»... Но тем ценнее для нас «Готика», совмещающая все прелести современных технологий и то самое полузаубитое чувство свободы. Тем более что в третьей части сериала трудолюбивые немцы намерены подарить игроку невообразимо огромный мир. Игравшие во вторую «Готику» помнят, что в finale герой отплывает с тюремного острова на континент – противостоять нашествию орков. Так вот, континент будет такой, что и за день не пересечь – леса, поля, реки, горы, пустыни, итого семьдесят пять квадратных километров. Масштаб получается неслабый, и разработчики уже подумывают, не ввести ли в игру ездовых лошадей. Но обещанная свобода воплощается не только в возможности пойти куда глаза глядят. Прибыв на большую землю и увидев лежащие в руинах города, вы можете встать на сторону соплеменников, а можете выбрать карьеру наемника-ренегата в орочьей армии. Более того, по уверениям разработчиков, вы можете вообще не вмешиваться в ход войны, и тогда события будут разворачиваться сами по себе, без вашего влияния. Не

Кто сказал, что красивых RPG не бывает?

С виду вторая «Готика» не сильно отличалась от первой. Для разработке же третьей части был специально куплен графический движок от The Elder Scrolls III: Morrowind. Модели персонажей и монстров заметно прибавили в полигонах. Модные фишки, вроде HDR rendering, specular mapping, realtime shadows, – все активно используются игроком. Кроме того, для реалистичного отображения густых лесов разработчики лицензировали технологию Speedtree, которая работает в The Elder Scrolls IV: Oblivion. И шейдеры, разумеется, множество шейдеров самых последних версий. Так что за внешний вид игры можно не волноваться – все будет на высшем уровне.





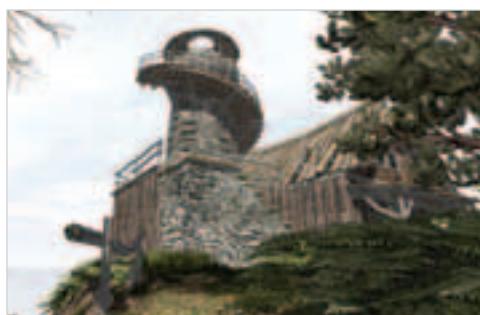
Готические животные стремительно умнеют

В новой «Готике» коренным образом изменится поведение представителей местной фауны. Если раньше звери бесцельно бродили по полям и лесам, а при случайной встрече вступали в драку, то теперь их действиями будет руководить продвинутая система скриптов, учитывающая множество факторов. Например, орки боятся тираннозавров и обращаются в бегство при одном их виде. Мирные травоядные предпочитают пасться стаями – так легче дать отпор возможному агрессору. Насчет картины «орк душит падальщика» есть некоторые сомнения, но если это реальная сцена из игры, а не постановочный скриншот, то, судя по всему, мы проведем немало часов, просто наблюдая за удивительными повадками диких животных в мире «Готики».



Можно ворваться в орочье посёление с боем, прокрасться под покровом ночи или взять его штурмом с парой тираннозавров.

МАЯК СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ АНАЛОГИЧНУЮ ПОСТРОЙКУ ИЗ «ГОТИКИ 2», Но СХОДСТВО ЧИСТО ВНЕШНЕЕ. НИ ОДНОЙ ЛОКАЦИИ, ЗНАКОМОЙ ПО ПРЕДЫДУЩИМ СЕРИЯМ, МЫ НЕ УВИДИМ.



об этом ли с пеленок мечтали настоящие ролевики?

Система кланов всегда была фирменной особенностью сериала. В третьей части различных группировок станет еще больше: королевские повстанцы, работогорцы, кочевники, лесной народ, орки, и прочие, и прочие. Важную роль играет репутация – например, наладив хорошие отношения с орками, можно беспрепятственно разгуливать по их поселениям. А в противном случае придется искать обходные пути: ворваться с боем, прокрасться под покровом ночи, или поселяться в городе панику, приведя с собой пару гигантских тираннозавров.

Разработчики по-прежнему придерживаются своего любимого подхода

«вот вам персонаж 1 уровня, развивайте его как хотите», но в третий раз придумывать объяснение, отчего герой снова лишился всех навыков и вынужден всему учиться заново – это уже не героический эпос, а чистый фарс. Поэтому «Пираньи» решили пойти на уступку и выдать игроку заматеревшего персонажа.

К радости ветеранов «Готики», ее ни на что не похожий интерфейс будет существенно упрощен; боевая система серьезно изменится. Среди новых боевых возможностей заявлена способность сражаться двумя мечами. К сожалению, на данный момент боевой движок еще не готов, но ближе к осени нам обещают полноценную демо-версию. Ждем с нетерпением. ■

Краткий пересказ предыдущих серий

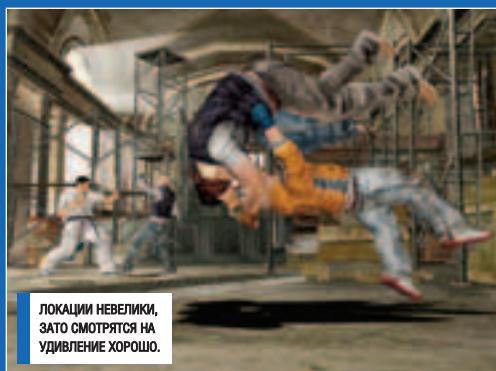
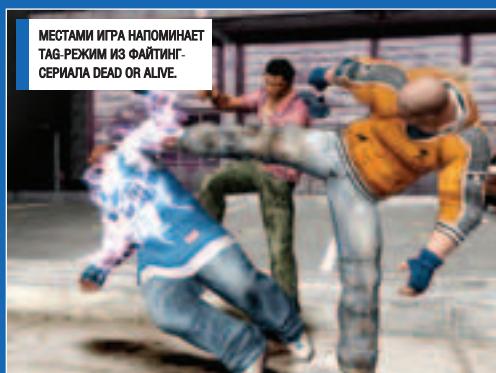
Герой «Готики 3» обладает богатым прошлым. За свою недолгую, но насыщенную жизнь он успел попасть в тюрьмную ко-

лонию, бежать из нее, изгнать из своего мира древнего демона, погибнуть под развалинами древнего храма, быть

оживленным при помощи некромантских искусств, спасти людские поселения от нашествия орков, извести популяцию дра-

конов и даже поучаствовать в интригах между боями. Как, вы еще не бежите в магазин за старыми «Готиками»?





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	14 ноября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.namco.com

Urban Reign

Жанр beat'em up, похоже, в 2005 году переживает новый расцвет. А ведь еще пару лет назад он собирался протянуть ноги.

Nамко силами своих специалистов по файтингам решила подготовить проект, заставляющий вспомнить о временах Final Fight и Streets of Rage. Впрочем, в данном случае уместнее поразмышлять о Fighting Force. Напомню, что современные трехмерные beat'em up развиваются в двух направлениях. В одном варианте акцент делается на количество противников – их могут быть десятки и сотни. В другом – на продвинутый набор приемов и сложные трехмерные модели при относительно небольшом числе людей на одном экране одновременно. Urban Reign – это второй случай.

Тема американского города, где преступность прямо-таки требует, чтобы ее искоренили, избита донельзя. Хотя, конечно, выбор члена одной из банд в качестве главного героя – оригинальный ход. В любом случае вас самым обыкновенным образом выкидывают на улицу и предлагают сразиться с толпой врагов. Есть, правда, и здесь нововведение – в напарники к protagonistu намечена целая орава вспомогательных бойцов, меняющихся от уровня к уровню. Они не только успешно размахивают руками и ногами самостоятельно, но и умеют участво-

вать в совместных атаках. Ровно таким же нововведением может похвастаться Onimusha: Dawn of Dreams. Вот только помощников здесь не пять штук, а все шесть десятков! Каждый из них будет доступен в мультиплерном режиме, который поддерживает до четырех игроков одновременно. Если уж я начал считать, то назову еще пару цифр. Игра состоит из сотни (!) миссий; но, судя по демке на E3, каждая из них – не большой самостоятельный уровень, а замкнутая аrena незначительных размеров. Арсенал насчитывает три десятка видов оружия. При этом, например, бейсбольные биты, раздолбанные бутылки, мечи имеют свои собственные наборы атак. Подручные средства можно подбирать с земли, выбивая из рук врагов, либо доставать из предварительно разнесенных на куски бочек. Внешне Urban Reign смотрится отлично – куда лучше Final Fight: Streetwise. Потыкав в кнопки совершенно случайным образом, я обнаружил кучу интересных ударов, бросков и подсечек. Именно поэтому востребован будет даже vs-режим, где можно оперативно надрать уши другу, не озабочиваясь покупкой Tekken 5. Да, пожалуй, в Urban Reign мы верим. ■

Конкуренты?

Для начала вспомним о том, что у Namco уже есть один вроде-бы-beat'em up – Death by Degrees. Однако Urban Reign куда ближе к традиционным играм жанра – здесь нет элементов adventure, а также системы управления а-ля Rise to Honor. Другое дело, что соперников в борьбе за кошелек геймера у него все равно будет немало. Даже если забыть об ориентированных на холодное оружие «слэшерах» (ax, God of War), остаются такие штуки, как Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects и уже упомянутые в статье Final Fight: Streetwise и Beat Down: Fists of Vengeance.



1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам открытия
и условий работы
всех «1С Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С-Си-Ти»
129005, Москва, а/я 64,
ул. Симоновская, 31
телеф.: (095) 737-92-97
факс: (095) 921-44-57
e-mail: 1c@1c.ru, 1c@cti.demon.ru



МИРОВОЕ ТУРНЕ

Михаэль Шумахер
Шестикратный Чемпион мира

Six times



Michael Schumacher



bigben
interactive

inverse



© 2004 1Csoft studio AG. Michael Schumacher коллекция издается по лицензии M-S-M.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



КЛЯНУСЬ, НИКОГДА НЕ БУДУ
БОЛЬШЕ ДАВИТЬ ПАУКОВ!



БЛАГОДАРЯ ДИНАМИЧЕСКОЙ
ГРАВИТАЦИИ И ВАС, И МОНСТРОВ
МОЖЕТ ВДРУГ ПРИТЯНУТЬ К ПОТОЛКУ.



ДВИЖОК ОЧЕНЬ ЛОВКО РАБОТАЕТ С ПОРТАЛЫ. НАПРИМЕР, ИГРОК МОЖЕТ УВИДЕТЬ,
ЧТО ПРОИСХОДИТ «С ДРУГОЙ СТОРОНЫ».



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Human Head Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	http://www.prey.com

Prey

Иногда они возвращаются. Считавшийся безвременно ушедшим Prey вернулся в мир живых.



Лет восемь назад Prey казался одним из самых перспективных шутеров, грядущей революцией в жанре FPS. Его ставили в один ряд с Half-Life и Unreal, ему прочили великое будущее. Даже «СИ» грешила такими прогнозами. Если интересно, загляните в журналы за 1997 год. Время шло. Конкуренты продирались через тернии безденежья к звездам обещанных хитов. Сошли со стапелей, получив должную порцию славы, Unreal и Half-Life, а Prey так и оставался туманным призраком светлого будущего. В итоге перспективное детище 3D Realms чуть не кануло в Лету. Вплоть до дня сегодняшнего. Вряд ли кто-то снова забудет о Prey после демонстрации игры на E3 2005. Правда, за разработку теперь отвечает Human Head Studios – у 3D Realms пока с Duke Nukem Forever хлопот хватает. Творчество Human Head знакомо нам по игре Rune, отличному фэнтезийному экшну в скандинавских декорациях. Впрочем, у Prey с викингами и дракарами нет ничего общего. В дизайне скорее чувствуются традиционные индейские мотивы, сдобренные порцией научной фантастики и пропитанные здоровым сарказмом.

Главному герою предписывается избавить Землю от пришельцев, которые зеленым лучом нагло похищают холодильники с пивом и автомобили. Крутой мачо-индеец в потертых джинсах берется за работу. Несерьезная сюжетная завязка с лихвой окупается серьезной графикой. Prey работает на «самом мощном движке из вышедших» – на движке Doom III, и отдельные инопланетные индивиды дадут тамошним демонам сто очков форы по степени детализации. Игра увидит свет лишь в 2006 году, но уже сегодня мы можем с уверенностью заявить, что Prey не превратится в еще одну проходную стрелялку о пришельцах. Благодаря порталной организации уровней игра претендует на лавры хита. Используемая технология позволяет мгновенно перестраивать все окружение, поэтому прыжок через портал сопровождается в Prey молниеносной и кардинальной переменой обстановки. Причем измениться могут не только декорации, но и, к примеру, гравитация. Бежишь по полу – бац! – и уже потираешь ушибленный о «потолок» затылок. Звучит заманчиво. Давайте молиться, чтобы на этот раз обошлось без летаргического сна. ■

Биотехнологии

Интервенты из соседней галактики совсем не похожи на серых голо-вастиков, знакомых нам по «серъезной» фантастике. Пришельцы являются собой злобных уродов, на добрую половину состоящих из металла. Биомеханические твари вооружены «живыми» пушками, которые составляют и наш арсенал. Как вам перспектива пострелять из нервно подрагивающиеся лапки несчастной зверюги. Из полезных гаджетов пока заявлен только реактивный ранец. С его помощью мы сможем перемещаться в космосе, ловко лавируя между астероидами.

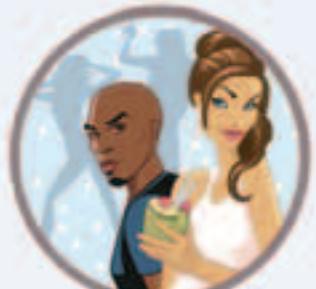


Третий - не лишний

singles²

Любовь в троем

Уже в продаже



Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!



DEEP SILVER

Титул сертифицирован. По вопросам покупки звуковой обработки по тел.: (995) 788 90 91, e-mail: bska@bska.ru
©2002 Deep Silver & Nekton. ©2002 by Blue Byte, a division of ESOE Blue Byte GmbH, Gewerbegebiet 7, 4413 Kalk, Austria,
Europe. Все права защищены. На территории РФ издание запрещено. Код: Документировано прокомпанией Blue Byte на территории
России сертификационной компанией "Русское Сигн" (russign.ru)





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Clover Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	http://www.cloverstudio.co.jp

Okami

Главное место в пантеоне принадлежит богине Аматерасу, символизирующей солнце. Она живет на Высокой Небесной Равнине, и благодаря ее свету мир существует.



Кейта Такахаси, ведущий дизайнер Katamari Damacy, выступая на GDC в Сан-Франциско, сказал вот что: видеоигры людям на самом деле не нужны, а индустрия только и делает, что зашибает деньги на сиквелах и клонах. С помощью Katamari Damacy Такахаси-сан старался вернуть в видеоигры радость, но, как он сам думает, ничего толком не вышло. Его выступлению слушатели aplaudировали стоя. За день до этого в соседнем зале другой видный японец – Ацуси Инаба, глава Clover Studio, – объяснял, как сделать необычную игру коммерчески успешной. Возглавляемая им команда Clover Studio разработала в свое время Steel Battalion и две части Viewtiful Joe. Останавливаться на достигнутом Инаба-сан не намерен. Каждая новая созданная его подчиненными игра открывает свой поджар и занимает в нем самое видное место. Следующая игра команды называется Okami; в главных ролях – превращенная в волчицу богиня Солнца и каллиграфическая кисть.

С чего начать? Загадка. Пересказать легенду о строптивой богине Аматерасу и ее брате Сусаноо? Разъяснить разницу между cel-shading и той безымянной технологией, которая вдохнула жизнь в почти рисованные пейзажи Okami? Провести мини-экскурс в японский язык и объяснить игру слов в названии? Вот что должен знать каждый: Okami не похожа ни на одну из существующих игр. В наше время любой горе-журналист сыплет в статье цветастыми фразами, словно поле навозом удобряет. Но против правды не попрешь: из всех игр, показанных на E3, Okami наиболее достойна титула самой необычной и незатертой, самой неординарной и непохожей. Вторая попытка рассказать об игре: графика – единственная в своем роде. Вместо экрана и интерфейса – рисунок, словно созданный буддистами лет этак тысячи полторы назад. Только картинка движется: нарисованный ветер дует, солнце светит, волчица – бежит, а там, гдеступила ее лапа, на бесплодной зем-

Секс и насилие

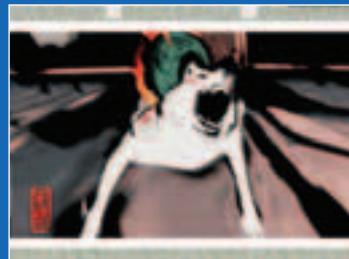
Вот как Инаба-сан завершил свое выступление на GDC-2005: «Нам нужны оригинальные игры! Продолжения, ремейки, вариации на заданную тему и игры по лицензиям убивают индустрию. Людям надоедает одно и то же, и они бросают видеоигры к чертям со-бачьим. Секс и насилие продаются – но они не смогут вечно держать разработчиков на пла-зу. Если многие студии не последуют дорогой, которую мы открыли в Clover, вся индустрия пойдет ко дну». На той же презентации он показал коротеньющую версию Okami, в которой реалистичный волк бегал по реалистично-му лесу. «Скукота какая, – подумали мы и сменили дизайн игры. Что вышло в итоге, вы знаете».





В роли богини Аматерасу собака Лайка

Ацуси Инабу давеча спросили, как его подчиненным удалось создать такую правдоподобную анимацию для рисованного волка – мол, неужто и вправду Инаба-сан в свободное время обвешивает собак датчиками, кидает им куски мяса и записывает моторику животных в компьютерные базы данных. Глава Clover Studio объяснил, что живые собаки ему совершенно ни к чему, а живые художники – наоборот – очень полезны. Если бы на студии делали motion capture, в игре получился бы живой волк в рисованном мире. А так пришлось взвалить дополнительную работу на художников, которые в спешном порядке освоили еще и ремесло аниматоров. Но свою задачу арт-отдел осилил: рисованная волчица вышла словно живая. Она позами и глазами передает эмоции лучше, чем иные CG-актеры всеми своими новомодными лицевыми анимациями.



Ацуси Инаба съят по горло играми, где нужно убивать, стрелять и наносить тяжкие телесные повреждения.

ОЗВУЧКИ НЕТ
И НЕ БУДЕТ. ВМЕСТО
НЕФ – НЕРАЗБОРЧИ-
ВОЕ БОРМОТАНИЕ
В ДУХЕ THE SIMS.



ле распускаются цветы. Ацуси Инаба говорит, что съят по горло играми, где нужно убивать, стрелять и наносить тяжкие телесные повреждения. Тема Okami – спасение через исцеление. Богиня должна вернуть в мир процветание, и в возрожденных землях на ваших глазах распускаются листья, тянутся к солнцу цветы, начинает журчать вода в ручьях. Все это происходит в реальном времени; не в заставках, а на движке (заметим, что ровно такую же технологическую демо показывали на презентации PS3). Вы зажимаете R1 – игра замирает, камера взмывает вверх – и оказывается, что богиня путешествует как бы внутри холста, над которым

замерла кисть неведомого художника. Аналоговой ручкой вы движите кистью – и рисуете мосты, по которым богиня перейдет реку, перечеркиваете высокочивших на картину демонов, выводите порывы ветра, которые унесут слишком дружелюбных крестьян. Пресловутое «единство формы и содержания» чувствуешь в Okami всеми фибрками. Первая игра в жанре каллиграфических приключений обладает восхитительной графикой, свежей концепцией, неизузданным сюжетом и добрым десятком доселе невиданных геймплей-механик. Ацуси Инаба и вся его Clover Studio творят игру про бога, а мы их уже боготворим. Выходит – удивительнейшее. ■

Зомби, Данте и Красавец Джо

Clover Studio появилась на свет 1 июля прошлого года. В команду вошли Синдзи Миками (продюсер сериала Resident Evil) и Хиде-

ки Камия (режиссер Devil May Cry). Командует пародом продюсер Viewtiful Joe и Steel Battalion Ацуси Инаба. На момент открытия в

компании числилось 64 человека. Формально студия является частью Capcom, и даже токийский офис Clover Studio – через

дорогу от штаб-квартиры Capcom. Вот официальный японский сайт студии: <http://www.cloverstudio.co.jp>.





Автор:
Сергей Парамонов
scar@game24.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.capcom.com

Final Fight: Streetwise

Пару поколений назад игры воспевали поэзию уличной драки в ритме вальса под аккомпанемент выбитых зубов. Щербатой улыбкой Capcom приветствует вас.

Во времена SNES серия Final Fight была весьма популярна, и по количеству поклонников могла уверенно тягаться со Street Fighter. Три героя на выбор, незамысловатый сюжет и куча врагов, так и ждущих, пока им оставят на лице пару отпечатков 44-го размера. Увы, те времена давно уже в прошлом, а вместе с ними и знаменитая некогда серия. Но Capcom не была бы собой, если бы со всей страстью не принялась за реставрацию. Итак, нас снова ждет Metro City – город беспредела, коррупции и наркотиков, где в каждом переулке свора бандитов поджидает очередную жертву. Управлять доверят Кайлом Траверсом, этот новичок – не кто иной, как брат Коди из классической серии Final Fight. У последнего как раз возникли серьезные проблемы с местной наркобандой, из грязных лап которой Кайлу и предстоит вызволять брата. Игра готова предложить великое множество ударов и приемов, от количества которых может закружиться и самая крепкая голова. Здесь вам и смертоносные комбо-связки, и большой выбор добивающих ударов (неч-

то вроде Fatality), и уникальные спецприемы. Одной из особенностей классической серии было использование в бою практически любых подручных средств – ножей, бильярдных кием, цепей, кусков арматуры и тому подобных предметов первой необходимости. Естественно, традицию поддержит Streetwise, но теперь появились и другие способы расправы с врагами. Отныне доступна «тяжелая артиллерея» в виде гранат, пистолетов, дробовиков и прочих хлопушек. С переходом в 3D мы получим возможность разбивать вражьей мордой столы, барные стойки, даже столбы! В общем, кровожадные геймеры, изголодавшиеся по хорошей уличной драке без намека на правила, могут начинать скоблить свои кастеты. А могут и не скоблить – пусть кровь былого поколения вселяет ужас в пионерию. Пару слов о графике. Пока она не вызывает восторга, но общепринятые нормы жанра соблюdenы, да и время у разработчиков еще есть. В целом, нас ожидает достаточно интересный боевик, в который, мы надеемся, будет приятно играть как одному, так и с товарищем. ■

Кулаками помаши, да мозгами не забудь пораскинуть

Final Fight: Streetwise предоставит игроку широкие возможности по совершенствованию своего персонажа, для этого в полном распоряжении система балансировки показателей силы, выносливости, меткости. На заработанные деньги (да, в игре будет валюта) мы выучим новые удары и комбо-связки, купим оружие и даже броню. Мы поболтаем по душам с различными NPC (неигровыми персонажами), получим от них побочные задания, поучаствуем, к примеру, в боях без правил, выиграем там кучу денег и завернем секретных героев. Быть может, даже повлияем на дальнейшее развитие сюжетной линии.





ПРИ ГРАМОТНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ОРУЖИЯ ПРОТИВНИК ОБРАЩАЕТСЯ В ГОРСТКУ ПЕПЛА В МГНОВЕНИЕ ОКА.



Автор:
Андрей Хандожко
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PSP
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Backbone Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	16 августа 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	http://www.konami.com/gs/deathjr

Death, Jr.

Разработчикам явно надоели классические герои, сражающиеся за добро. Поэтому они взялись за саму Смерть.



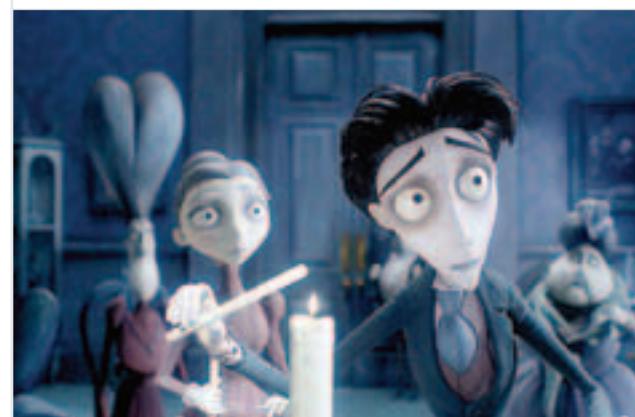
Cмерть привычно рассматривается нами как нечто... хмм... неприятное. Как беззумное зло. Однако в студии Backbone Entertainment работают люди, которым такая точка зрения явно не по душе. Почему бы Смерти не стать самым обычным работягой, да еще обремененным семьей? Почему бы отприску Смерти, как-то раз отправившемуся с друзьями на экскурсию в музей, не открыть некую коробку? И почему бы в этой коробке не прятаться настоящему Злу, такому страшному и опасному, что даже сама Смерть вынуждена его бояться?

Герои Death, Jr. – сплошь обитатели потустороннего мира, но даже им требуется помочь разных нехороших демонов, вслед за своим господином Молохом пришедшим туда, куда их не звали. Расхлебывать последствия собственного любопытства придется лично Смерти-Младшему, который, вооружившись косой (иначе нельзя) и еще кое-чем для ведения дистанционного боя, отправился восстанавливать справедливость и равновесие.

С точки зрения игрового процесса Death, Jr. больше всего напоминает гибрид сериала Devil May Cry с любым из современных платформеров – ураганные (хотя и коротковатые на наш вкус) перестрелки чередуются с разгадыванием простеньких головоломок и преодолением различных препятствий. Арсенал у Смерти вполне-solidный (пистолеты, огнеметы, электроружье и даже целые стаи взрывающихся хомяков), так что веселая жизнь и красивый из нее уход противникам обеспечены. Ну а верная коса не только выручит в рукопашной, но и вообще пригодится в хозяйстве – ее, например, можно использовать вместо вертолетного винта – дальше прыгается и мягче падается. Напоследок немного о смертельной бледности, то есть о графике. По меркам PSP смотрится Death Jr. очень даже достойно благодаря множеству спецэффектов, симпатичному дизайну и хорошей анимации. Общее впечатление слегка портят чересчур темная палитра, но с этим, очевидно, ничего не поделешь – как-никак, игра про смерть, тут не до фейерверков. ■

Каждой Смерти – по конкуренту!

Откровенно говоря, авторы Death Jr. в своем желании позабавиться с темой смерти, потустороннего мира и тому подобными довольно мрачными вещами, совсем не одиночки. Взять хотя бы знаменитого режиссера Тима Бертона, некогда разодившегося гениальным The Nightmare Before Christmas. Персонажи этой ленты, уже успевшие засветиться в Kingdom Hearts, вот-вот отправятся покорять Европу в сольном игровом проекте для PS2 за авторством Саркот. Сам же Берton тем временем снимает еще один анимационный фильм на ту же тему, носящий многообещающее название The Corpse Bride («Труп невесты»).



В РАЗРАБОТКЕ



Trauma Center: Under the Knife

Сестра, усыпите больного, чтобы не орал. И стерилизуйте наконец стилус.

Hаша служба и опасна, и трудна – это не только про милиционеров. Хирургам тоже приходится несладко. Сделал один лишний разрез – и прощай, карьера, здравствуй, скамья подсудимых. *Atlus* запускает не просто симулятор хирурга, а адвенчуру на японский манер: с обязательными флэшбеками, слезливым сюжетом, симпатичными персонажами и захватывающими операциями. *Trauma Center: Under the Knife* напоминает адвокатский симулятор *Phoenix Wright: Ace Attorney* (на родине известный как *Gyakuten Saiban*), о котором мы рассказывали несколько номеров тому назад. В обеих играх необходимо перевоплотиться в специалиста узкого профиля и умело выполнять свою нелегкую работу. Адвокат Феникс Райт – бесстрашный воитель Фемиды, а хирург Дерек Стайлз – повелитель скальпеля и электрошока. Только он закончил мединститут и начал карьеру ассистентом, как в городе вспыхивает эпидемия, больные поступают в количествах уж совсем необычайных, и даже стажерам приходится взять в руки острые, стерильные стилусы.

Center творится на нижнем, сенсорном экране консоли, на верхнем же отображается информация к размышлению и советы медсестры. Поначалу игрока обучают использовать инструменты, в правильном порядке применять скальпель, пинцет и антисептик, затем отпускают в свободное плавание. Каждый пациент – загадка: сначала нужно догадаться, как спасти ему жизнь, а затем – грамотно исполнить задуманное. Доступные инструменты расположены по бокам экрана; игрок должен пользоваться ими почти так же, как пользовался бы настоящий врач. Например, чтобы защитить разрез, необходимо выбрать иголку с ниткой и выписывать зигзаги над раной, делая стежки не слишком часто, но и не слишком редко. Трехмерный движок в красках изображает внутренний мир пациентов: сердце, почки и желудок трепещут, чавкают, фонтанчиками крови прово-жают извлекаемые осколки стекла. Приятные, совершенно анимешные персонажи, человеческая драма, азарт борьбы за жизнь пациента – все это показано в Trauma Center с немецкой тщательностью и японской страстью к выпендрежу.

Сестра, кофе!

Все, кто интересуется Trauma Center: Under the Knife, сходятся во мнении, что игра эта обязана использовать микрофон для выбора текущего инструмента. Нам пришлось бы называть консоль «сестрой» и требовать от нее скальпель, зажим, спирт, огурцы и все остальное, что так любят хирурги. Другие интересующиеся хотят режим на двух игроков: врача и ассистента. Некстсти говорят: геймлейп не ограничивается одними только операциями. В перерывах вы будете утешать родственников ваших пациентов («Мы сделали все, что могли...»), искать причину эпидемии и даже обезвреживать бомбу с помощью потрясающих врачебных навыков.



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2005 года
■ ОНЛАЙН:	



Лучшие изЛучших

ФУТБОЛ 2005



ТВОЯ ИГРА. ТВОЯ КОМАНДА. ТВОЙ ШАНС.



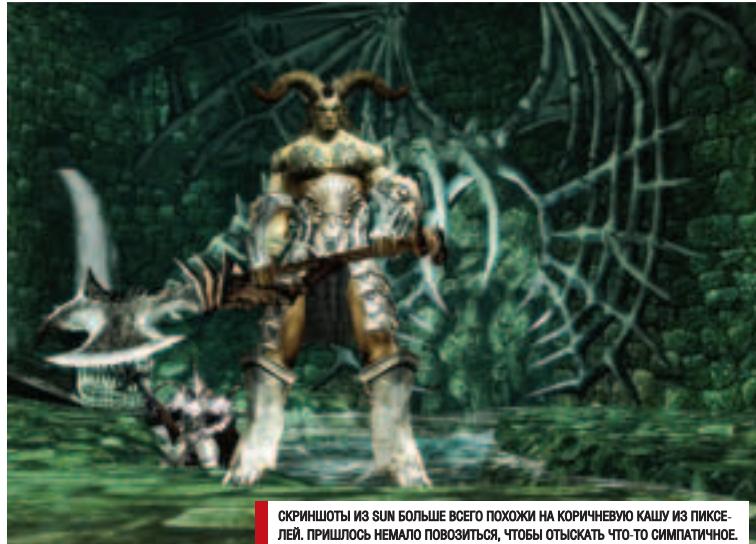
© 2005 «Руссобл-Паблишинг». Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © Planeta DeAgostini Interactive. All Rights Reserved. Football Manager 2005 is a trademark of Planeta DeAgostini Interactive. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
Розничная продажа в Магазинах Фирмы "М.Видео". Справки по телефону: office@russofbt-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russofbt-m.ru; (095) 979-55-55, а также на форуме по адресу: http://www.russofbt-m.ru/forum/

Персонажи Soul of the Ultimate Nation похожи то ли на эльфов из Final Fantasy XI, то ли на эльфов из Lineage II. Другими словами, симпатичные там персонажи.

SUN: SOUL OF THE ULTIMATE NATION

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Webzen
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	SUN Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.webzen.co.kr/eng/games/sun/sun.html>



СКРИНШОТЫ ИЗ SUN БОЛЬШЕ ВСЕГО ПОХОЖИ НА КОРИЧНЕВУЮ КАШУ ИЗ ПИКСЕЛЕЙ. ПРИШЛОСЬ НЕМНОГО ПОВОЗИТЬСЯ, ЧТОБЫ ОТЫСКАТЬ ЧТО-ТО СИМПАТИЧНОЕ.



Kорейский MMORPG-хайс Webzen спит и видит себя на месте NCsoft. Самая успешная игра компании, MU Online, собрала десятки миллионов подписчиков по всему миру. Открывать Америку компания собирается с помощью обоймы грядущих игр, которых в разработке – ажно пять штук. Первая и наиболее близкая к релизу – SUN: Soul of the Ultimate Nation.

Происходит в этой Soul of the Ultimate Nation вот что: на далеком континенте Владисе бессмертный император Шварц разузнал секрет эфира – научился перерабатывать силы природы в темную энергию и на радостях поработил всех, кто попался под горячую руку. Молодой повстанец Игнис собирает борцов сопротивления, чтобы раз

и навсегда положить конец гегемонии Империи. Напоминает сюжет Final Fantasy VII? То ли еще будет. Персонажи Soul of the Ultimate Nation похожи то ли на эльфов из Final Fantasy XI, то ли на эльфов из Lineage II. Разработчики из SUN Studio, находящейся в безраздельном владении издательства Webzen, делают ставку вот на что: во-первых, на продвинутую графику, во-вторых, на «консольную боевую систему», в-третьих, на новаторскую схему подземелий: игроки сами могут задавать параметры охотничих угодий. На словах все ладно, а показанный на E3 ролик выдал девелоперов с потрохами: картинка и в самом деле ничего, а вот над анимацией, драками, противниками – еще работать и работать. ■

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru

VIETCONG 2

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ зарубежный издатель:	2K Games
■ российский издатель:	не объявлен
■ разработчик:	Pterodon / Illusion Softworks
■ количество игроков:	до 64
■ дата выхода:	конец 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.2kgames.com>



ПОСЛЕ BATTLEFIELD 2 ЭТИ СКРИНШОТЫ СМОТРИЯСЬ ДОВОЛЬНО НЕВЗРАЧНО.



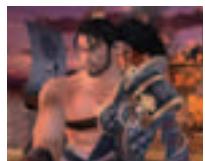
Vсе мы были свидетелями недавней «вьетнамании». Обязательный показ своего варианта вьетнамского конфликта стал едва ли не долгом каждой уважающей себя студии. Творение Pterodon и Illusion Softworks так, впрочем, никто и не переплюнул. Vietcong до сих пор остается лучшим экшном о Вьетнаме. Ситуацию, возможно, изменят его сиквел.

Начинается Vietcong 2 в оккупированном американцами городе Хюэ, ставшем в 1968 году центром новогодних торжеств. Праздник превратился в кровавую бойню, когда вьетконговцы начали массированное наступление и город оказался на его острие. Попасть в водоворот событий игрок сможет в двух ипостасях: либо от лица капитана

армии США, сопровождающего в городе американского журналиста, либо в качестве вьетнамского новобранца. В последнем случае вас ждет занимательное путешествие по карьерной лестнице от крестьянина с вилами до командира отряда. Помимо кардинального улучшения графики, разработчики обещают изрядно освежить мультиплейер. В нем появятся управляемые транспортные средства и новые классы персонажей. Максимальное число участников многопользовательского матча – шестьдесят четырех человека. До восьми бойцов смогут прочесать вьетнамские джунгли в cooperative-режиме, воюя против AI. Pterodon и Illusion Softworks бросили вызов самому сильному сопернику – самим себе. Делайте ваши ставки! ■

Роман «ShaD» Епишин

shad@gameland.ru



Soul Calibur III

Namco продолжает интриговать режимом создания персонажей. Известно, что мы сможем не только выбрать внешний вид героя, но также подобрать свой набор приемов. Вот базовые типы бойцов: Barbarian, Monk, Thief, Dancer, Saint, Ninja, Guardian, Pirate, Samurai и Assassin.

SHADOWGROUNDS

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Frozenbyte
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.shadowgroundsgame.com>



Не желая обидеть коллектив Frozenbyte и всех любителей боевой фантастики (сам к таковым отношуся), все же отмечу: пока выходят проекты вроде Shadowgrounds, контакт с братьями по разуму нам заказан. Ксенофобия процветает на планете давным-давно. Вспомнить хотя бы уэллсовскую «Войну миров»! Вот и в Shadowgrounds доблестным представителям великого человечества предстоит спасать родную галактику от злобных пришельцев.

При всей кажущейся простоте сюжета игра располагает увесистой предысторией. Подробно она изложена на официальном сайте.

Действия развернутся на Ганимеде, спутнике Юпитера, который к 2090-му году будет колонизирован земля-

нами. Спрашивается, чего мы там не видели? Тусклые неземные пейзажи, скучно обустроенные лагеря колонистов, громады звездолетов – все это не раз фигурировало в играх. Тем не менее, Frozenbyte не теряет надежды удивить игроков. Удивить, к примеру, системой освещения. Мало, что нам обещают сверхправдоподобный свет, так его еще и в геймплей всплести рассчитывают. Некоторые виды пришельцев (читай, монстров) боятся света, а других негуманов вообще можно заметить лишь по отбрасываемым теням. Еще Shadowgrounds хвастается интерактивным окружением. Все якобы разбивается, падает и взрывается. Здорово, ничего не скажешь! Только пословица вспоминается: «Не говори «гоп», пока не перепрыгнешь»... ■



Rhapsodia

Konami изменила название Suikoden Tactics. События тактической ролевой игры, теперь известной под именем Rhapsodia, разворачиваются в мире Suikoden IV. Среди действующих лиц как уже знакомые любителям серии герои, так и совершенно новые персонажи.

SPYTOY

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/puzzle
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE London Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.softclub.ru/news/article.asp?id=232>



Чувствуете в себе талант частного детектива или секретного агента? Мечтаете поучаствовать в высокотехнологичном шпионаже? Используйте для этого свою ненаглядную камеру EyeToy! SpyToy, новая игра от знаменитых пионеров EyeToy SCEE London Studio, позволит вам следить за тем, что происходит в комнате в ваше отсутствие, записывать видео и аудио на карточку памяти и редактировать записи, а также многое другое.

Шпионский симулятор, управляемый с помощью камеры, – звучит интригующе, не так ли? Взламывать кодовые замки, обезвреживать бомбы, управлять спутниковой системой наведения, прыгать с парашютом – и при этом не прикасаться к геймпаду? Смело, если не

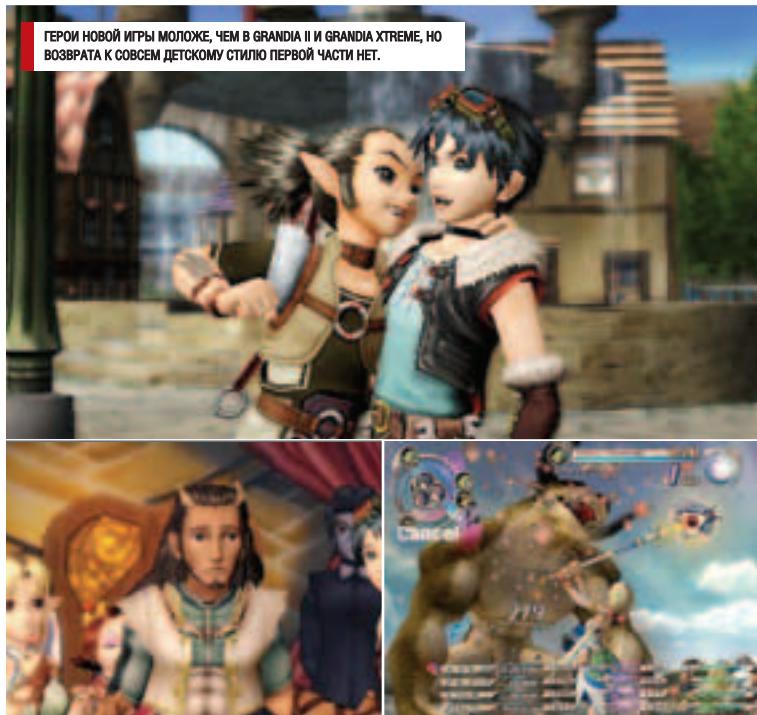
сказать больше. Но за дело взялась сама «Лондонская студия», та самая, которая и сделала EyeToy, – поэтому мы спокойны и с нетерпением ждем сентябрьского релиза, чтобы открыть для себя новые аспекты использования USB-камеры для PS2. Будет и невиданная доселе возможность сохранять как отснятые видео, так и фото в разрешении 640x480. Само собой, все ваши сохраненные файлы сможете открыть только вы – камера запомнит ваше лицо и будет требовать его наличия для авторизации.

Ждать новой EyeToy-революции, наподобие тех, что устроили первый Play и Antigrav, вряд ли стоит, но одно пока ясно точно: несколько интересных идей могут найти толковую реализацию в талантливых и опытных руках. До осени! ■

Нам обещают скрупулезно воссозданный центр британской столицы со всеми ее достопримечательностями – Трафальгарской площадью, Биг Беном и так далее.

GRANDIA III

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	GameArts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 августа 2005 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	http://www.square-enix-usa.com

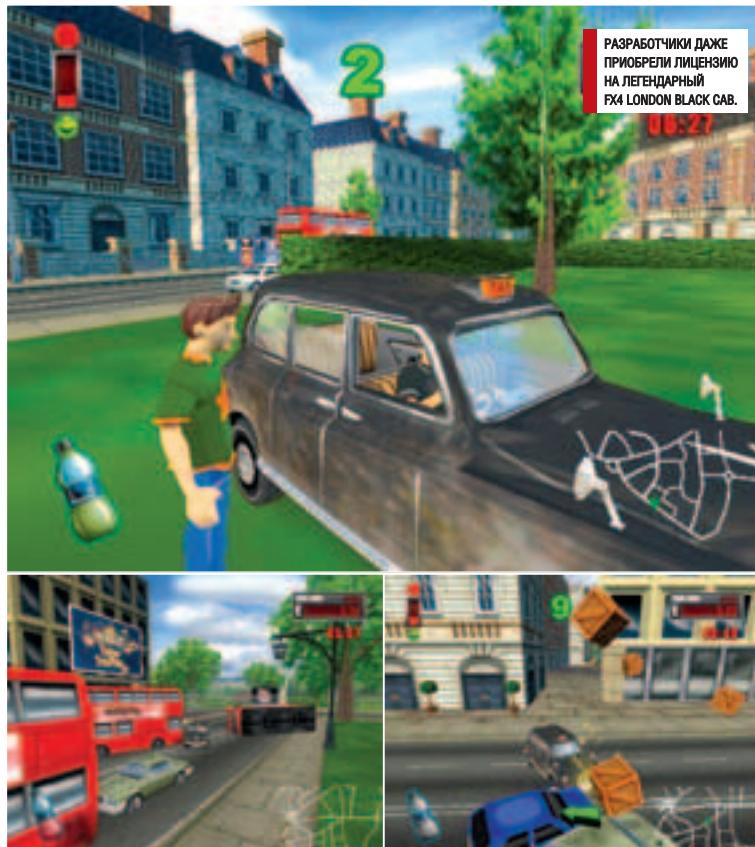


Несколько лет мы ждали третью часть Grandia III, и эти летом она выходит в Японии. Хиденобу Такахаси из GameArts уверяет: поклонники серии найдут в новой игре все то, к чему они привыкли, – чудесный мир, волшебный дизайн, увлекательные бои и дух настоящего приключения, в которое с головой окунается геймер. Мир в Grandia III – не тот, что прежде. Но мальчик Юки, мечтающий о полетах на изящных воздушных кораблях, и служительница храма Альфина, способная разговаривать с богами и доносить их волю до простых смертных, – типичные герои Grandia. Их путь начнется в захолустной деревушке, пройдет через горы и равнины, реки и моря – до шумных столичных городов и экзотических стран. День и ночь будут сменять друг друга – возможно, даже в реальном времени. Не всегда героям придется плястись на своих двоих – передвигаться они смогут на морских и воз-

душных судах. Неизвестно лишь, сможет ли геймер непосредственно управлять техникой, или она его будет переносить автоматически, в заскриптованных ролях. Зачем герои сорвались с насиженных мест? Альфина ищет своего брата, который однажды пропал и вернулся совсем другим человеком – холодным, бессердечным. Сможет ли она его спасти? Неизвестно. Но Юки не оставит новообретенную подругу в беде и будет защищать ее от любых опасностей. Делать это будет очень удобно и приятно – система боя перекочевала в игру из Grandia II или, скорее, Grandia Xtreme. Ultimate Action Battle соединяет в себе зрелищность схваток в реальном времени и богатство тактических возможностей пошаговых. Расширина она на сей раз ударами, подкидывающими врагов в воздух – возможно, по примеру Xenosaga: Episode II. Как только до нас доберется японская версия – расскажем вам обо всех деталях. Если получится – в рубрике «Хит?!».

LONDON TAXI RUSH HOUR

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PSP, PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Data Design
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Data Design
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://www.datadesign.uk.com



Лондон – это нечто большее, чем просто город. Это мир суровых мужчин из фильмов Гая Ричи, педантичного образа жизни и какой-то романтической постоянной пасмурности. Проводниками туда служат всем известные образы: каждый слышал о красных двухэтажных автобусах, пабах с пивом и горячими сосисками и блестательных черных такси – кэбах. Нам жаль, если вы не видели этого. Но еще есть шанс. Предположительно в этом году Data Design грозится окунуть нас в атмосферу интерактивного Лондона. На этот раз игроку предстоит распорядиться с ролью британского мафиози, которую он успешно исполнял в обеих частях Getaway, и стать водителем черного аглицкого такси – одного из тех самых приятных стереотипов. Все, что требуется от игрока, – просто довезти пассажира до точки его высадки (чинно и чопорно, но все равно похоже на Crazy Taxi). Но скоро сказка складывается, да не скоро дело делается. Ездить придется быстро, ведь в противном случае можно потерять солидные чаевые, а то и вовсе остаться без оплаты. Не стоит забывать, что перегруженный лондонский трафик будет всячески препятствовать проезду, да еще это левостороннее движение... Нам обещают скрупулезно воссозданный центр британской столицы со всеми ее достопримечательностями – Трафальгарской площадью, Биг Беном и так далее. И помните: узкие извилистые улочки Лондона всегда таят в себе несколько возможных маршрутов, так что будьте готовы к сакральной таксистской нелинейности. ■

Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru

1С МУЛЬТИМЕДИА

Ассоциация магазинов

На вопрос о том, каким образом
и у кого можно приобрести
игру «Серп и Молот»
отправляйтесь в фирму «1С-
Интерактив», г. Москва, а/я 84,
ул. Борисоглебская, 21.
Тел.: +7(095) 777-99-87.
Факс: +7(095) 985-44-87.
e-mail: 1c@1c.ru; www.1c.ru



СЕРП И МОЛОТ



NIVAL
INTERACTIVE

Серп и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Серп и Молот» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

ГАЛЕРЕЯ

BLACK & WHITE 2

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.lionhead.com/bw2	

Говорят, Black & White 2 выйдет этой осенью. Верится, честно говоря, с трудом.



Black & White 2 это:

- восхитительный симулятор бога;
- меланхоличные коровы, боевые львы и ленивые обезьяны;
- десяток новых существ;
- безраздельная власть над подданными;
- возможность выбрать между стороной добра и силами зла;
- новый уровень детализации мира.

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

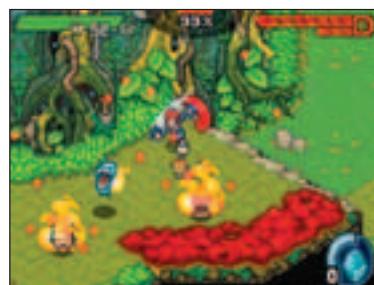
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Stormregion
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года
<hr/>	
■ ОНЛАЙН:	http://www.panzers.com

Если все пойдет по плану, то обзор второй части Codename: Panzers вы прочитаете в следующем номере «Страны Игр». Скриншоты на этой странице – с финальной версии игры.

**SCURGE: HIVE**

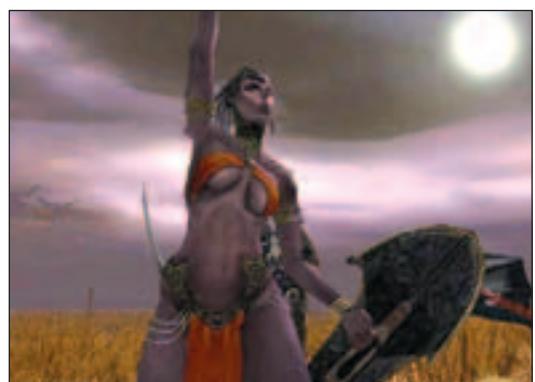
■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Orbital Media
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 сентября 2005 года
<hr/>	
■ ОНЛАЙН:	http://www.orbitalmedia.com/game_surgehive.php

Многообещающий боевик в стиле Boktai. RPG-элементы, огромные боссы и девица в главной роли.

**KINGDOM UNDER FIRE: HEROES**

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action/strategy
■ РАЗРАБОТЧИК:	Phantagram
■ ДАТА ВЫХОДА:	27 сентября 2005 года (США)
<hr/>	
■ ОНЛАЙН:	http://www.kufheroes.com

Главное преимущество Kingdom Under Fire: Heroes перед игрой-предшественницей – улучшенная графика. Хотя, конечно, хватает и других поводов для того, чтобы начать копить деньги уже сейчас.



ГАЛЕРЕЯ

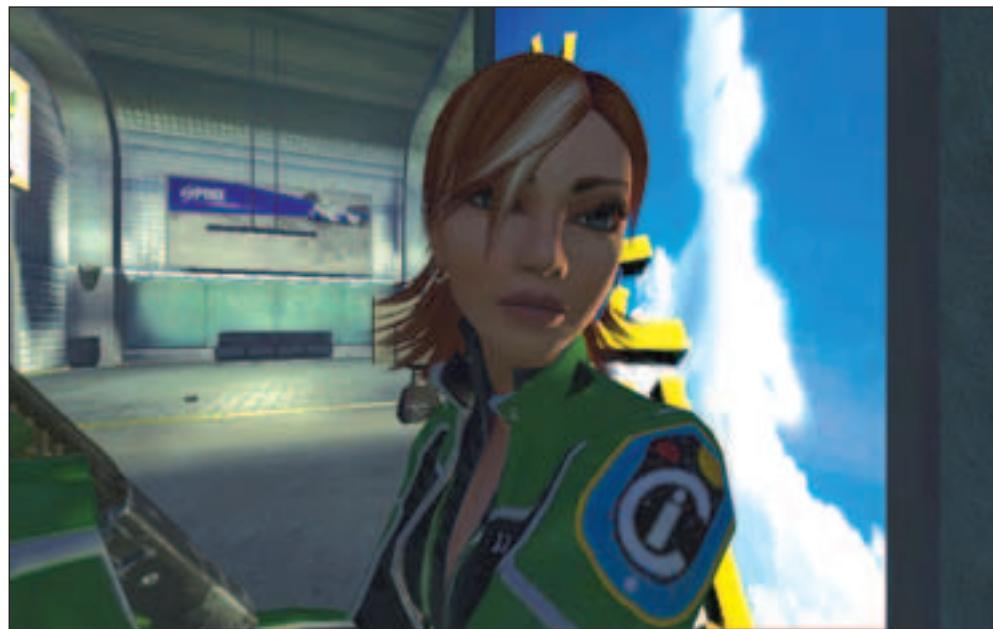
PERFECT DARK ZERO



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rare
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.rareware.com/games/upcoming/pdzero>

История с Perfect Dark Zero стала одним из главных скандалов E3 2005. Игру просто постеснялись показывать на выставке. Ибо страшна.



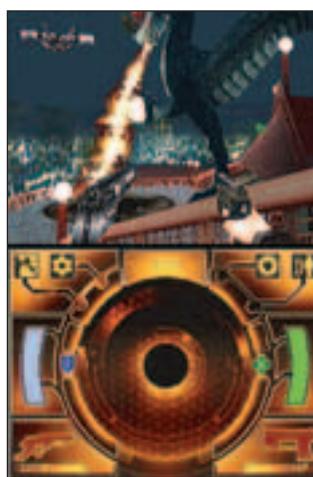
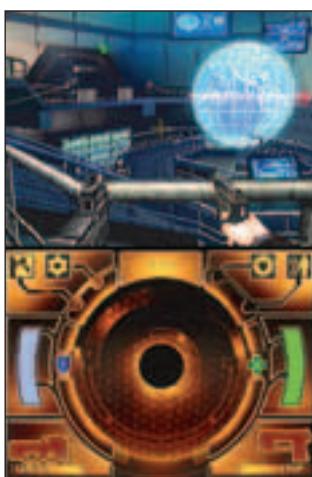
GOLDENEYE: ROGUE AGENT



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	FPS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 июля 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.co.uk/goldeneye>

Сиквел замечательного шутера на Nintendo 64, выпущенный недавно для домашних консолей, не сумел повторить успех прародителя. У DS-версии есть все шансы стать бестселлером: из всех возможных конкурентов на горизонте виднеется лишь Metroid Prime: Hunters, но до его выхода еще уйма времени, а игра о похождениях шпиона-рenegата лежит на магазинных полках уже сейчас.



PROJECT GOTHAM RACING 3



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	racing
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bizarre Creations
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН:
<http://www.bizarrecreations.com>

О PGR3 не известно пока ровным счетом ничего достоверного. Непонятно даже, демонстрируют скриншоты движок или же сняты из CG-ролика.





JUICED RACING GAME



THQ
www.thq.co.uk

PC
CD-ROM

POWERED BY
GameSpy

juice
games

JUICED

www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru

Get the edge with Juiced and the
Intel® Pentium® 4 processor with HT
Technology... together... delivering
incredibly realistic racing.



Тираж сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (995) 780 90 91, e-mail: bus@thq.ru

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted material of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Auto Games Ltd. Auto Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Задачу авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет компания "Русский Сайт" (ruskiysayt.ru).

Бука
БУКА - ИГРЫ И АКСЕССУАРЫ
ruskiysayt.ru

E3: ОСТАЛОСЬ ЗА КАДРОМ



Формально Electronic Entertainment Expo открыта исключительно для представителей игровой индустрии – разработчиков, издателей, распространителей и представителей профильной прессы. Читатели часто спрашивают нас, может ли простой смертный попасть внутрь. Официальный сайт <http://www.e3expo.com> вполне определенно отвечает, что нет. На самом деле это не так. Четыре сотни долларов – и бэдж с надписью Exhibits Only ваш. Представители прессы, напомню, регистрируются бесплатно. Да и прав на выставке у них больше – есть секции, куда пускают только журналистов.

Стоит отметить, что даже платный бэдж выдается лишь людям, имеющим отношение к индустрии, но к проверке документов, необходимым для этого, относятся спустя рукава. И все же запастись бумажкой, где написано, что вы работаете продавцом в игровом магазине, полезно.

КАК СЭКОНОМИТЬ?

Если есть возможность, лучше попытаться зарегистрироваться как игровой журналист. Для этого необходимо иметь хотя бы одну публикацию в течение последних шести месяцев. Сетевая пресса в данном случае годится. Не принимаются лишь статьи, опубли-

кованные на фанатских сайтах. Кроме того, на Е3 бесполезно ездить без визитной карточки – это фактически основной документ, открывающий двери куда угодно. Не буду скрывать, что подготовить бумажки для регистрации журналистом, не являясь таким, достаточно просто. Нужны знакомые люди в прессе, хорошо подвешенный язык и комплект визиток. Подавать заявление следует задолго до Е3, причем нужно быть готовым к тому, что вас попросят отослать кучу документов факсом. Не забывайте о том, что американцы не знают русский язык и не смогут даже прочитать ваше имя в заголовке статьи. Поэтому не стесняй-

тесь обводить все нужные элементы статьи (авторство, дата публикации, название издателя) маркером и комментировать их. Когда придет официальное подтверждение регистрации – можете начинать паковать вещи. Теоретически бэдж участника вам должны прислать по почте, но ждать его бессмысленно – если и пришлют, то уже после завершения Е3. На месте получите, не беспокойтесь.

ГДЕ ЖИВУТ РАЗРАБОТЧИКИ?

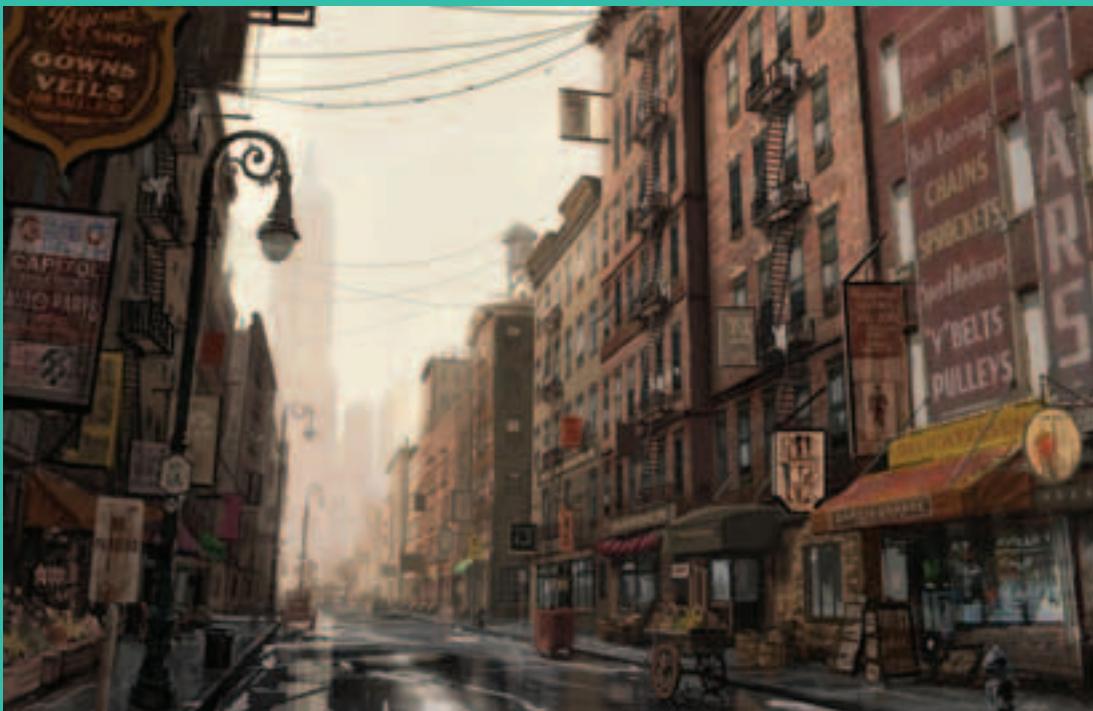
Попасть на Е3 – лишь полдела. Три важнейшие пресс-конференции (Sony, Nintendo, Microsoft) открыты лишь для предварительно зарегистрированных

Расцвет игровой живописи

Есть на Е3 вещи, о которых почему-то не принято писать в игровой прессе. О семинарах мы рассказывали пару номеров назад, а теперь поведаем о мини-выставке Enter the Pixel, ставшей уже постоянной. В просторном холле поодаль от оглушительных павильонов крупных издательств люди искусства развернули свой маленький праздник. Скромных размеров трибуна, бесплатный бар и толпа интеллигентных людей, готовых насладиться сливками игровой живописи. Признаться, в душе у нас теплилась надежда увидеть реальную экзотику: гирлянды из джойстиков, художественные композиции, собранные из поцарапанных игровых дисков, и так далее. Реальность оказалась несколько иной, но отнюдь не прозаичной. Кто бы знал, что полотна концептуальных дизайнеров способны быть полноценными музейными экспонатами. Непонятно только, по какой причине подготовка обычной (с точки зрения случайного наблюдателя) выставки, насыщенной от силы дюжину или чуть больше работ, потребовала пять месяцев напряженных приготовлений. Об этом поведал с трибуны один из строителей мероприятия.

Enter the Pixel – плод совместных усилий организаторов Е3, Академии интерактивных искусств и наук и Окружного музея Лос-Анджелеса. Церемония была отмечена появлением ряда знаменитостей из числа разработчиков, среди которых, в частности, оказался, Лорн Ланнинг (Lorne Lanning) – президент студии Oddworld Inhabitants. (Нельзя не упомянуть, что студия Oddworld Inhabitants, согласно официальному заявлению, готовится завязать с выпуском игр и переквалифицироваться в производители анимации! Странное и печальное решение, но не самое глупое, если учесть опыт и потенциал студии в области компьютерной графики.)

Хотя предполагается, что Enter the Pixel – это праздник цифрового искусства, напрямую связанный с играми, подавляющее большинство представленных работ выглядели аки образец традиционной живописи. Да, вполне вероятно, что авторы поплотнее использовали в работе программные пакеты, успешно имитирующие работу с реальными красками, но едва ли это можно было распознать. Да и, в конце концов, не так уж важно, что изображено на холсте, Мона Лиза или Кирби из серии игр от Nintendo – и то, и другое – высокое искусство, друзья мои.



журналистов, и бэдж участника Е3 здесь бесполезен. Получать право прохода туда необходимо через российских представителей компаний, и здесь смухлевать уже не получится. На самой выставке также имеется немало закрытых пресс-показов, доступных лишь по предварительной договоренности. Вообще, не стоит думать, что прямо по Convention Center разгуливают знаменитости, с которым можно вот так просто, за здоровово живешь, поговорить. Иногда так оно и бывает – мы пару раз натолкнулись на Томоно-бу Итагаки – но на деле каждый известный разработчик сидит в закрытой комнате на стенде своего издатель-

ства за тройным кольцом охраны, а время его разбито на 15-минутные слоты, розданные по большому блату самым важным игровым СМИ. Обычным смертным доступны, однако, иные радости. Многие интересные мероприятия – специальные показы, раздача автографов, турниры по играм – можно посетить, просто отстояв огромную (от получаса до двух часов) очередь. Обычно это действительно стоит того. Есть на Е3 и весьма популярный спорт, называемый «охота за футбольками». Их издательства раздают совершенно бесплатно, но на разных условиях. В павильоне Namco, например, их кидают в толпу. Часто футболь-

ки выдают людям, стоящим в очереди на спецпоказ. Иногда достаточно просто провести бэджем через сканер (ваши данные останутся в компьютере компании) на стойке для прессы. Журналистам добывать футболки проще – им их выдают после встреч с разработчиками. Есть и миллион других призов, которые можно раздобыть на выставке, – по приезде в Москву сумки всех работников «СИ» были забиты до отказа. А ведь есть еще и специальный магазинчик с мерчандайзом, где сумки, ручки и одежду с символикой Е3 можно банально купить. Сувениров хватит всем родственникам и друзьям, уж поверьте. ■

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Алексей «Mac Fank» Яремчук
mac_fank@yahoo.com



Автографы на Е3

Считать Стэна Ли живой легендой можно по многим причинам. Начнем с того, что этот весьма и весьма немолодой человек – один из немногих доселе живых ветеранов Второй мировой. Кроме того, он является родителем целой армии супергероев, среди которых Человек-Паук, Люди-Икс, и Халк, и многие другие. Стэн продолжает активную творческую жизнь и даже снимается в кино, где ему достаются эпизодические роли.

На Е3 2005 Стэн совершил еще один маленький подвиг: целых три часа маэстро общался с фанатами, раздавал автографы и пожимал руки, несмотря на чудовищную жару. За это время почтенный дедуля, по-видимому, ничуть не устал и продолжал весело улыбаться, хотя ваш покорный слуга (человек недюжинной силы) к тому времени едва мог передвигать ноги. Вот что значит старая закалка! Более того, попытка сделать фотографию Стэна – настоящее мучение – великий комиксист настолько боек, что из-за постоянных рывков 9 из 10 снимков выходят смазанными!

Любители японских видеоигр на стенде SNK стояли в очереди за автографом Фалькуна (Falcon) – дизайнера игр серий Fatal Fury и Metal Slug. Постер с творением мастера вы можете видеть на иллюстрации.



СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикендов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан гей- мерами.

мерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом доволны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако же звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

**«Страна Игр»
РЕКОМЕНДУЕТ**



Прямая речь

ПОЛ ДЖАКУЭЙЗ



КОМПАНИЯ:
ENSEMBLE STUDIOS

ДОЛЖНОСТЬ:
ХУДОЖНИК

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
AGE OF EMPIRES 3

ХОББИ:
ОБУЧЕНИЕ

ЛИЧНАЯ СТРАНИЧКА:
<http://www.jaquays.com/paul/index.html>

Дрю паковал вещи – готовился к переезду из Далласа в Лос-Анджелес, где его ждала новая работа. Карри подписал контракт с небольшой компанией, расположенной недалеко от школы. Зак поступил на работу в локальный офис крупной многонациональной компании. Все они только что окончили университет и начинали новую, взрослую жизнь. Единственное отличие от остальных – Дрю, Карри и Зак будут заниматься разработкой игр.

Дрю стал одним из дизайнеров уровней в Insomniac (создатели Ratchet and Clank). Карри заинтересовалась работой программистом игр для Nintendo DS. Зак занялся графическим дизайном Age of Empires 3 в Ensemble Studios. Три выпускника школы видеогр получили прямой пропуск в индустрию.

Стоп! Школа видеоигр? Да, абсолютно верно! Существуют школы, превращающие людей, любящих игры, в людей, делающих игры, которые они любят. Дрю, Карри и Зак состояли во второй группе Guildhall в SMU – это специаль-

ная программа в Southern Methodist University в Плано, штат Техас. В течение 18-месячного курса они обучились всем программам и инструментам, а также получили необходимые навыки, чтобы создавать компьютерные игры. Программа делится на три отдельные дисциплины: арт, дизайн уровней и программирование. Они практиковались в индивидуальных заданиях, но научились работать

вместе на более сложных командных проектах, основанных на таких движках, как Quake 3, Unreal и Half-Life 2. Аудитория имитировала условия игровой студии, и на выходе все достигли профессиональных результатов. Два года назад Зак, Карри и Дрю были обычными геймерами, которые мечтали о работе в игровой индустрии. Две недели назад они являлись студентами в Guildhall и работали над своим финальным проектом Samurai Legends (<http://www.samurailegends.com>). Сегодня они воплотили мечту в реальность. Программа Guildhall помогла им разить способности и сделать мечты реальностью.

ЦИТАТА:

Два года назад Зак, Карри и Дрю были обычными геймерами, которые мечтали о работе в игровой индустрии.

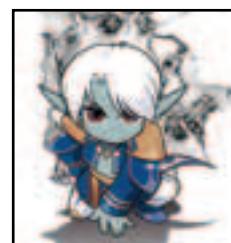


Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до де-

сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

M.V.Разумкин

razum@gameland.ru



СТАТУС:

Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

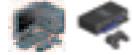
- Final Fantasy Tactics Advance
- Area 51

56 часов за FF Tactics уже проведено в поездах метрополитена. Оторваться практически невозможно, хотя сюжет для RPG довольно куцый, пусть и поднимает очень жизненные вопросы. По сути это офлайновый вариант MMORPG – те же клановые войны, те же квесты, та же бесконечная прокачка. Вот только «живых» людей нет...

МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:

Тот самый Зонт

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- GTA: San Andreas
- Space Channel 5 Part 2

Полтора часа скуки в Хитроу обернулись двумя ценнейшими покупками: коллекционным изданием трех частей «Короля Льва» и английской DS, в нагрузку к которой продавец втюхал мне игру по третьему эпизоду «Звездных войн». Кстати, несмотря на запреты Sony, PSP в английских магазинах продаются совершенно свободно. Приходи и покупай.

Наш Хит-Парад

PC

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Guild Wars
- 2 Psychonauts
- 3 GTA: San Andreas
- 4 Battlefield 2
- 5 EverQuest II
- 6 LEGO Star Wars
- 7 Massive Assault: Расцвет Лиги
- 8 TrackMania Sunrise
- 9 Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 10 World of Warcraft

КОНСОЛИ

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Tekken 5
- 2 Psychonauts
- 3 God of War
- 4 Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- 5 Jade Empire
- 6 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 7 Gran Turismo 4
- 8 Midnight Club 3: DUB Edition
- 9 Resident Evil 4
- 10 Forza Motorsport

ПЛАТФОРМА

PS2	PS2, Xbox
PS2	PS2
Xbox	PS2
PS2	PS2, Xbox
GC	Xbox



СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

Обратите ВНИМАНИЕ



Алик
aлик@gameland.ru



СТАТУС:
Невезука
СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:
■ Warcraft III ■ Doom 3
■ Counter-Strike ■ и др...

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

руется под графические процессы этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, ос-

нащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:
На крючке
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Finny the Fish & the Seven Waters

Люблю я игры от издательства Natsume. Есть в них что-то такое... Миша Разумкин назвал бы это кавайностью, но здесь речь скорее идет о магии сказок. Доброта от игр веет. Плаваешь тут, как Финни, в море жизни. Рыбешку кушаешь. А иногда тебя крючком хвалят и вверх тянут. Но это не страшно. Отпустят. Добрые рыбаки здесь.

Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



СТАТУС:
Паниковский
СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:
■ Игры

Забавные ощущения: сдача журнала, а я отдыхаю (и еще болею – вот угораздило-то). В отпуске решил полностью отдохнуть от игр: лишь пару раз запускал третьих «Героев». Такая «шоковая терапия» дала результаты: руки сами тянутся к мышке и клавиатуре, да только здоровье пока не позволяет засесть за компьютер по полной.

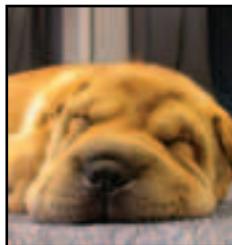


Spriggan
spriggan@gameland.ru



СТАТУС:
Possessed by laziness
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Артем «сг» Шорохов
csg@gameland.ru



СТАТУС:
Собаководовед
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Yoshi Touch & Go!
■ Worms 4: Mayhem

DS-заговорщики редакции уже поделили шкуру неубитого медведя, договорившись, кто какую породу будет воспитывать в Nintendogs. Планов громадье – от совместных прогулок по парку и усиленной дрессировки до организованных выходов на лося и служебной спецподготовки четверолапых людоедов. ФАС!

Юрий «Ворон» Левандовский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Странный
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Samurai Western
■ Batman Begins

Все, не могу больше работать, хочу на отдых! Туда, где нет компьютеров, сотовых, метро и толпы народа на улице. И я знаю такое место, когда вы будете читать эти строки, я оттуда уже вернусь, а пока я только предвкушаю поездку в город Сорск. Да, все ездят в Турцию, а я в Хакасию! Вот такой я странный человек, а что поделать.

ИГРА НОМЕРА



GTA: San Andreas стр. 102



■ ГЕЙМПЛЕЙ:

Классический. Все, за что мы любим GTA, вновь появляется и в этой игре.

■ ДВИЖОК:

Халтура. Для PC-версии разработчики плохо оптимизировали текстуры и модели, а движок слишком часто дает сбои.

■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Вместо переработанного PC-варианта получили мы банальный и неоптимизированный порт. Правда, с мышкой в руке играть удобно. Любому злодею из ружья попадаешь точно в лобешник.

ИГРА НОМЕРА

Можно ненавидеть современную молодежную культуру и ни разу не смотреть «Южный централ». Но играть в GTA: San Andreas обязан каждый культурный человек на планете.

«DEJA VU». ЭТО БЫЛО? БЫЛО.

Так уж повелось, что в последнее время эту рубрику открывают словами «бывали дни веселые, давали мы жару на Spectrum'е...». Мол, раньше и сахар был сладче, и вода мокрее, – что уж об играх толковать. Выдохлись игроделы. Сдулись как один.

A вы представьте себе: утро. То есть, сдается мне, что утро. Тяжко и муторно. В объятиях – что-то гордое и ледяное. Будто статуя Венеры Милосской. Глаз не разлепить. Наконец, усилия вознаграждаются видением замызганного кафеля и пониманием того, что обнимал сливной бачок. Насмешу вопросу «как я тут оказался?» сразу приходит другой – «кто я?». Голова набита какой-то требухой; ничего похожего на воспоминания. Рыться в ней, все равно что разгребать вчерашние объедки. Тщетно. Потерян. Оставлен. Один на один с шумом воды где-то за стенкой.

Дико саднит предплечье. Что за черт – укол? На прививку от столбняка вроде не смахивает. Наркотики? На двери пижонский плащ. В кармане три сольдо, зажигалка, пара дорогих перчаток и пакетик жвачки. Со вздохом надеваю плащ. Будто на меня шили. Под ним на крючке болтается пистолет в кобуре. Что ж, пожалуй, сгодится. Натягиша штаны и с грацией похмельного медведя-шатуна ползу к выходу. Обычная уборная обычной забегаловки. В зеркале отражается породистый брюнет с воспаленными глазами. Неужели я? Нет, не помню...

Из-под двери дамской комнаты растекается лужа. Что мне за нужда соваться в туалет для девочек? Суюсь. Настоящий сантехнический катаклизм. Похоже, недавний. А тут что у нас? Вот так здрасте – сережка! И дорогущая! Отправляется в компанию к перчаткам и зажигалке. Все, к черту отсюда.

Не тут-то было. Бар пуст. То ли еще слишком рано, то ли уже слишком поздно. На стойке стакан сельтерской. Двери заперты. Витринное стекло с наскоку не возьмешь. Одна дорога – вверх по лестнице, другая – в подвал. Взираюсь наверх. Ноги подгибаются. Половицы скрипят. Башка и того пуще. Узкий коридор, тусклый свет. На стенах пла-

каты с боксерами. С одного надменно взирает брюнет – точь-в-точь как в зеркале. Так-с, надо сбрынуться с мыслями. Проклятье, не помню! Ни-че-го. Редкие штрихи к портрету. Обрывки снов. Адреса. Разъезды. Гопстоп в подворотне. Музыка – то ли несыгранное творение Анджело Бандаламенти, то ли продолжение наркотического сна. Беспощадно скучные намеки опутывают сетями непрекращающейся, пустоты, заброшенности. Трецины на стене, паутина в темноте винного погреба, тусклый блеск витрины, случайно оброненная фраза рисует картину цепкого забвения, опаски, жажды свободы и ни с чем не сравнимого желания вспомнить все. Именно это принято называть нынче безликом словечком «атмосфера», хотя куда ему тягаться с проседающим осенним небом, воротником, натянутым аж до загривка, и набухающим беспросветным отчаянием...

Запустил такую игру однажды, вернувшись к ней опять и опять. Это как с любимой книжкой. Зачитал до дыр, прикроши глаза – видишь каждую буковку. Но так приятно вечерком вытащить ее с верхней полки и в синих сумерках перелистывать потрепанные страницы за трубочкой душистого табаку. И в сизых клубах дыма просквозит вдруг маленькое чудо – ты вновь переживешь ночь в одиноком октябре, когда очнулся в пустом баре. Без воспоминаний, но с пистолетом и лайковыми перчатками. Будешьnota за нотой смаковать сумасшедшую мелодию и впечатывать кулак в случайного вечернего воришку. Это, братцы мои, и называется искусством! Думали, компьютерная игра? Куда там! Приставочная жизнь. Редкий представитель вымирающего жанра в бескрайнем строю консольных «килл-эм-оллов» и «бит-эм-апов». Не какой-нибудь там полукровка – квест чистой воды. Двадцать четыре карата как од-

на копеечка. Девять из десяти. (Только потому, что «девятку» на моей памяти в «Стране» еще никому не давали.)

Где медные трубы и кипа дипломов с печатями (game)land award? Почему не обзор на три страницы, не «Тема номера», а всего лишь «Авторская колонка»? Увы, ответ прост. Если говорить языком штампов, «неформатный продукт». О чем писать-то? О гудящей боли в висках, редких находках в неподходящих местах или об осторожном дрейфе по волнам памяти?.. То-то и оно. К тому же есть и еще одна причина. Игра вышла задолго до тех поросших быльем времен, когда компания Blizzard отважилась выпустить 16-битные гонки для приставки Sega Mega Drive, а Коля Басков впервые спел между рядами на разогреве сводного ансамбля ложкарей-чететочников. Размер дистрибутива триста восемьдесят пять килобайт.

В этих килобайтах все – и жгучая настороженность, и зудящая загадка, и бег с препятствиями, и последний грош, скормленный однорукому бандиту, и Game Over. Давненько это было. И знаете что? Сдается мне, в ту пору сахар все-таки был сладче...

P. S. Для всех. «СИ» и Минздрав предупреждают: курение опасно для вашего здоровья!

P. P. S. Для новичков, без устали тиранивших «мышку» в Warcraft III.

«Близардовские» гонки вышли во времена оны по лицензии Sega, назывались Rock'n'Roll Racing и вполне дадут фору знаменитым «Микромашинкам». Фирма веников не вяжет. P. P. P. S. Для романтических пятнадцатилетних девушек, мурлыкающих на ночь «Шарманку». Николай Басков если и выступал на разогреве упомянутого ансамбля, то нам об этом ничего не известно. Очень заслуженный певец. Просто под руку подвернулся. ■



Автор:
Алекс Глаголев
glagol@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ВИВИСЕКТОР



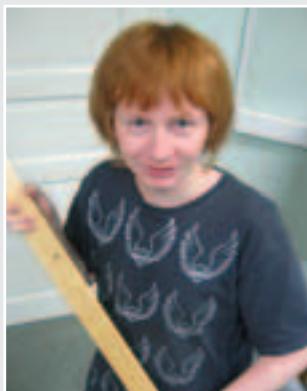
“Безбашенный шутер,
приправленный тактическими
и ролевыми элементами,
украшенный отличной графикой
и беспрецедентной озвучкой”.

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forme. Все права защищены.

ЛЕГЕНДЫ И МИФЫ «СТРАНЫ ИГР»



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Многие читатели «Страны Игр» имеют искаженное представление о том, как функционирует игровая журналистика. Покупают наше издание, изучают от корки до корки, искренне любят, но в то же время видят в нас то ли монстров, то ли полубогов, недоступных простым смертным.

Первое заблуждение касается приема на работу. Почему-то, читатели искренне уверены в существовании каких-то ограничений – по возрасту, полу или опыту работы. На деле в «СИ» стать автором можно элементарно. Достаточно связаться с профильным редактором, показать ему свои предыдущие работы (если есть) и получить тестовое задание. Справившийся с ним будет публиковаться в «СИ», не спривавшийся – нет. Так же редактор может взяться обучать перспективного новичка, который написал интересную статью, не лишенную, однако, серьезных ошибок. Почему-то часть читателей убеждена, что пробовать свои силы бесполезно – дескать, редактора все равно пробные статьи читать не будут. Будут, еще как. Другая крайность – желание читателей опубликовать свою работу любой ценой. Многие прямо говорят, что готовы отказаться от гонорара. А родители одного из начинающих игровых журналистов предложили чуть ли не заплатить нам за то, чтобы творение их сына появилось на страницах «СИ». Принципиальная позиция «СИ» такова: на страницах журнала должны публиковаться качественные статьи лучших авторов. Сделать из обычного читателя настоящего специалиста по играм мы в силах, если он хочет и может обучаться. Нет – извините. Сильно удивил и такой вопрос, присланный по ICQ. Человек интересовался, как мы выбираем игры для раздела рецензий. Он считал, что мы ставим только проекты, издатель которых принес нам деньги и заплатил за это. Как такое можно себе вообразить – ума не приложу. Ведь очень легко определить, что мы тупо пишем обо всех играх по мере их появления. Исключения являются лишь проекты с оценкой меньше пяти баллов – здесь мы выбираем лишь раскрученные вещи, специально для показательной порки. По усмотрению редактора. Если же проект и четверку не заслужил, то мы не пишем о нем вообще.

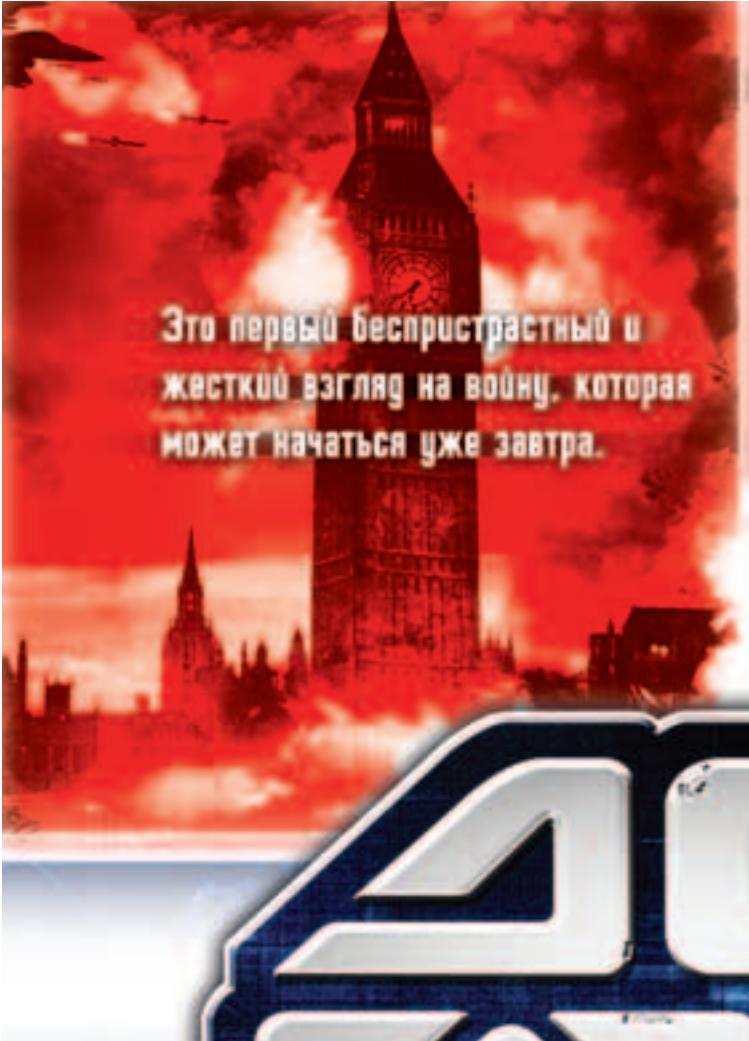
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Вопрос о проплаченности оценок относится к самым популярным. Любителей порассуждать на эту тему вроде бы даже оно устраивает... пока оценки совпадают с их личным мнением. И никто из них никогда даже и не задумался о том, что мы (причем не конкретно «СИ», а журналисты вообще) можем писать честно. Не потому, что такие белые и пушистые, а потому, что никому и в голову не придет проплачивать оценки. Случай давления есть, но они читателям вряд ли будут интересны. Претензии у них ведь не к трешу от российских издателей, рецензии на которые мы просто не публикуем. Замечу, что никто особенно-то и не просит нас это делать. Такие игры отлично окупаются за счет случайных людей, которых привлекают яркая обложка и грошовая цена. Претензии у читателей наблюдаются к Prince of Persia: Warrior Within, Gran Turismo 4, Forza Motorsport, Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Там баллы мы якобы «добавили», там полбалла «отняли». А все потому, что нам заплатили. Смешно же, согласитесь. Издатели этих игр на мелочи бы не разменивались. Если дать на лапу – так каждому рецензенту по спортивному автомобилю. Но они этого никогда не делают по одной простой причине – их проекты и так будут великолепно продаваться. Естественно, мы совершаляем ошибки. Чаще всего вспоминают о «Криде», которому мы по ошибке поставили 8 баллов. Невнимательно изучили игру. Мы опубликовали опровержение с извинениями, и с тех пор подобных проколов не было. Зачастую говорят, что все русские игры получают на балл-полтора больше, чем они того заслуживают. Когда-то так оно и было, признаю. И дело не в деньгах. Решение об оценке принимают автор с редактором, и они – живые люди, у которых есть свои маленькие слабости. Чувство патриотизма – раз. Боязнь обидеть хороших друзей, с которыми вчера пил пиво, – два. Но времена из-

менились, в России начали делать игры мирового уровня (Нет? А почему Ubisoft поручила Heroes of Might & Magic нашему разработчику?), и оценивать их стали по общим меркам. На форуме также было заявлено, что «СИ» пишет исключительно о попсовых играх, не уделяя должного внимания хардкору. В пример приводится Official PlayStation Magazine (вернее, два его конкретных номера, где действительно была собрана весьма примечательная подборка проектов). Нас просят делать масштабные спецматериалы о культовых японских RPG и файтингах, например. Я почесал затылок и вспомнил, что у нас относительно недавно были специ по Dragon Quest, Street Fighter, Metal Gear и Tales of. Совсем давно – Phantasy Star, Harvest Moon, Shining Force, Lunar, Shin Megami Tensei, Last Blade. И другие в том же духе. Планируется по Grandia, Pokemon, Sakura Taisen, Super Robot Taisen. Да, Shin Megami Tensei на обложку попасть не сможет, но Final Fantasy – вполне. Наконец, у нас есть почти постоянная рубрика «Ретро». Мы рассказали в ней обо всех древних платформах и важнейших играх для них. Куда уж хардкорнее?

Последнюю группу любителей почесть языком составляют фанаты GameCube и Xbox. Они утверждают, будто мы плохо освещаем их любимые консоли. Помилуйте! Система та-же: выходит игра – мы о ней пишем. Анонсируется игра – тоже пишем. Если ничего нет – это уже, извините, не мы виноваты. За последние года три мы пропустили две игры для GameCube и одну для Xbox, но сейчас ничто не уходит от нашего взгляда. Есть еще одно «но» – эксклюзивы для GC и Xbox (равно как и хардкорные проекты) имеют мало шансов попасть на обложку или в рубрику «Хит?!». Это может негативно повлиять на продажи журнала. Но трех- или даже четырехполосные обычные статьи – без проблем. Неужели мало? Мало, знаю. ■





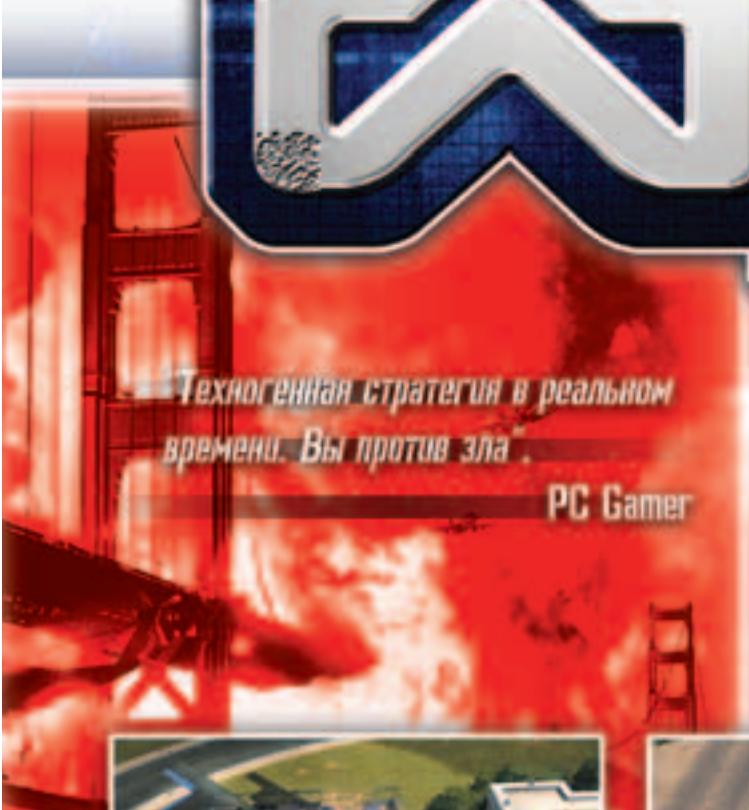
Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.



Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ безопасного места.

AGE OF WAR

ШОК И ТРЕПЕТ



Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла.

PC Gamer



Серьезный, многогранный конфликт с участием США, аккуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной кампании из трех десятков миссий

Страна Игр



ATARI

GFI

Русский мир
www.rusmir.ru

© 2005 «Eidos Systems». All rights reserved. © 2005 «GFI». All rights reserved. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2005 «Руссофт-Паблишинг». Все права защищены. www.russoft-m.ru Служба продаж: office@russoft-m.ru; (955) 211-15-11, 967-15-49.
Техническая поддержка: support@russoft-m.ru; (955) 979-95-58, в течении 24 часов по адресу: http://www.russoft-m.ru/forum/



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ОЧЕНЬ МНОГО ЦИТАТ

«Ах, где же инновации?» – с апломбом вопрошают после каждой игровой выставки журналисты. «Ох, сколько можно терпеть сиквелы сиквелов! Ух, как же мы мечтаем об оригинальных играх». Все так говорят. Но дай только срок – и эти же люди дружно, как лемминги, станут выстраиваться в очереди за PSP в магазинах Лос-Анджелеса. Может, им никто еще не сказал, что PSP – это всего лишь переносная PS2?

Одна из самых больших проблем индустрии сегодня – сиквелы. Это признают все. Но после запуска PSP оказалось, что те же борцы за оригинальность могут сходить с ума по симпатичным на вид, имиджевым сиквелам. Почтовый ящик «Страны» заливают вопросами о консоли, а обладание незапущенной в Европе приставкой делает владельца чуть ли не полубогом. Прошлые фетиши – майки с презентаций на E3 и брелочки с персонажами Final Fantasy – пройденный этап. Играешь в метро на PSP – и все сразу понимают: «Этот – крутой!».

Так же девушка, читающая в метро Glamour, ощущает свое превосходство над уткнувшимися в «Семь дней» соседками. На этом полезные функции Glamour заканчиваются. То же и с PSP. Будучи дорогой, престижной, модной приставкой, она не выдерживает никакой конкуренции именно как платформа для развлечений. Всерьез хороших игр – раздва и обчелся: WipeOut Pure, Ridge Racer, со скрипом – Metal Gear Acid. Lumines? Простите, это же тетрис. Действительно новая, необычная и прорывная портативная консоль стоит недорого и похожа на раскладной кирпич. Ага, это Nintendo DS. Nintendo часто обвиняют в том, что компания сверх всякой меры использует популярные торговые марки – Mario, Zelda, Metroid, Pokemon, Kirby. Но между версиями Mario (скажем, New Super Mario Bros.) для Nintendo DS и для GameCube различий всяко больше, чем между Splinter Cell 2 и Splinter Cell 3. Nintendo тем и прекрасна: зарабатывая деньги на проверенных персонажах, она вкладывает капитал не в создание сиквелов, а в необычные проекты. Бывает, Nintendo ошибается: DS ужасна дизайном; многие игры не особенно интересны; странная схема управ-

ления отталкивает геймеров со стажем. Не этого ли они просили? Посмотрите: Nintendo DS – не просто более мощный Game Boy, а всамделишная новаторская консоль. Вы, журналисты, хотели новаторских консолей. Эй, стойте! Пестраньте покупать PSP!

Один сравнительно известный американский автор не так давно перестал писать о видеоиграх и занял место редактора в аниме-журнале Newtype USA. На прощание он разразился правдой-маткой, которую теперь, не будучи игровым журналистом, может рубить хоть с утра до вечера. Среди прочего этот человек написал, что ненавидит затянутые игры, что JRPG должны гореть в аду и что он будет счастлив, если никогда больше не почувствует ни в одной «тактической битве». Упомянул он также и о том, что Nintendo DS гроша ломаного не стоит, что графика на приставке отвратительна, что «надуманная консоль, результат упрямства Nintendo», который не должен существовать на планете.

Хироюки Маруяма, президент небольшой японской девелоперской конторы G.Rev (выпускающей шутеры для игровых автоматов и не связанный партнерскими узами ни с Nintendo, ни с Sony), в интервью журналу Edge высказал совершенно противоположную точку зрения: «PSP – это всего лишь PlayStation с красивым экранчиком. Там есть кое-что интересное, например, Metal Gear Acid, ну и что? Почему я должен играть на PSP? Сейчас эта консоль – лишь маркетинговый ход против Nintendo. Как приставка PSP совершенно бесполезна». Господин Маруяма высказался и о Nintendo DS: «Если игра использует сенсорный экран, микрофон и прочие необычности DS – да, потенциал огро-

мен. Если ваша игра работает без них, нет смысла выпускать ее на DS. Получается, что разработчики обязаны искать применение этим новинкам, что ограничивает свободу творчества. Поэтому я побаиваюсь за будущее Nintendo DS».

Уверен, создатели Nintendo DS тоже «побаивались за будущее» своей консоли. Такова природа мироздания. Если ты выпускаешь что-то необычное, непохожее, оригинальное, – никогда нельзя быть уверенными, окажется ли предприятие успешным. Гарантируют успех только сиквелы. И, с какой стороны ни смотри на эти яйца, картина получается одна и та же: Nintendo ищет новые типы интерактивных развлечений, а Sony завлекает геймеров смазливой графикой. Выбор между хорошей графикой и хорошими играми, о котором я распинался в прошлом выпуске авторской колонки, игровая журналистика дружно сделала в пользу хорошей графики. Мнение о том, что DS на самом деле лучше PSP, я встречал один раз – в том же Edge, в авторской колонке некоего Mr. Biffo. Он пишет: «Встречают по одежке. Люди любят красивых и симпатичных. Но я надеюсь, что когда-нибудь человечество сможет оценить содержание, а не форму, и понять, что истинное будущее портативных консолей – за Nintendo DS».

Закругляюсь. Да, я купил Nintendo DS. Нет, я не хочу покупать PSP, но вынужден буду сделать это по долгу службы. А вы – вы за графику или за геймплей? Вам шашечки или ехать?

P. S. Как обычно, все дело в играх. Sony может запросто изменить расклад в свою пользу. Достаточно только выпустить с десяток эксклюзивных хитов – и дело в шляпе. Где же эти хиты, где они? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

DUNGEON LORDS



© 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Дизайн упаковки © 2005 DreamCatcher Interactive Inc., Миллбрук, Нью-Джерси, США.
Логотипы и марки DreamCatcher являются торговыми марками DreamCatcher Interactive Inc. Иные реалистичные являются торговыми
марками Entertainment Software Association.
Логотипы программных платформ ™ и © 2004 EMA. Все остальные логотипы, названия и имена являются
торговыми марками и/или торговыми марками их законных владельцев. Все права защищены. Сделано в Канаде.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.





Автор:
Андрей Хандожко
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox
■ ОНЛАЙН:	http://community.conker.com



Conker: Live & Reloaded

Самое скандальное творение Rare эпохи Nintendo 64 наконец-то перебралось на Xbox, дабы продолжить бесчинствовать и «безобразия нарушать».

Чем меньше зверь, тем больше от него проблем. Казалось бы, чего можно ждать от обычной ряжей белки, у которой жизнь состоит из лазанья по деревьям, да лопанья орехов? Оказывается, ждать можно всего. Ибо белка, если приглядеться к ней получше, далеко не так проста, как кажется, а уж если она питает слабость к крепкой выпивке и большим деньгам, то пора готовиться к худшему – дело пахнет третьей мировой, никак не меньше.

ПАЛЕННАЯ ВОДКА – ТЯЖЕЛОЕ УТРО

У всякого грызуна случаются такие дни... вы понимаете... особенные дни.

Неоправданные надежды

Многие зарубежные обозреватели, до небес превозносившие Live & Reloaded, пока игра была в разработке, неожиданно весьма сдержанно встретили ее появление. Причина – в довольно сыром мультиплее, который большинство критиков нашли недоработанным, за что немедленно снизили оценки вчерашнему фавориту.

Когда все вокруг шиворот-навыворот, голова трещит, в горле пересохло, а перед глазами – форменный кордебалет... А еще это чучело, будь оно неладно, стоит себе как ни в чем не бывало и покачивается из стороны в сторону, вместо того чтобы толком объяснить, как пройти в вытре... пардон, найти дорогу домой. И все толкует про какую-то кнопку B, про ее «зависящее от контекста» использование... Ну встали мы на эту кнопку B, ну зажглась у нас над головой лампочка (бабкой-бурундучихой клянемся, что не глуп!), ну появилась бутылка, ну прояснилось малость в голове... Стоп! В голове прояснилось? Это же совсем другое дело! Значит,

жизнь наладилась и можно смело, не боясь ничего, выдвигаться... Хорошо бы кто-нибудь еще подсказал, в какую сторону выдвигаться.

ТЯЖЕЛОЕ УТРО – ДЛИННЫЙ ДЕНЬ

Решив проблему беличьего похмелья, мы наконец-то получаем возможность как следует оглянуться по сторонам и сообразить, какие действия предпринять дальше. Теоретически, все, что нужно Конкеру, – это добраться домой, где его уже поджидает весьма аппетитная, хотя и мохнатая, подружка. Но в такой день... вы понимаете, – особенный день... дорога к родному очагу как-то сама собой удлиняется, начинает петлять, заводить в неведомые дебри – одним словом, мимо приключений проскочить по любому не удастся. Тем более, приключения, если как следует разобраться, могут стать очень неплохим способом подзаработать – ведь вокруг так много бедных, несчастных созданий, готовых заплатить бравому молодцу за помощь в твердой валюте. Вот взять ту же Королеву Пчел: конечно, она толстуха и плакса, но за возвращение родного улья (кстати, а куда подевался муж полосатой карги?) вручает своему спасителю целую пачку буквайдов. И ведь не она одна! Не говоря уж о том, что иногда деньги вообще лежат на дороге...

ДЛИННЫЙ ДЕНЬ – ТРУДЫ ПРАВЕДНЫЕ

Деньги деньгами, но, зарабатывая их, не стоит забывать о собствен-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★

8.5

Наше резюме:

Бесспорно – главный хит лета для владельцев Xbox, невероятно смешной, красивый, но несколько припозднившийся.

Чем дальше, тем проще

Те, кто когда-то прошел оригинальный Conker's Bad Fur Day до конца и теперь решил взяться за его осовремененную версию, наверняка обнаружит, что игра местами стала заметно проще. Некоторые головоломки авторы опримитивили, а парочку наименее сложных и вовсе выбросили, чтобы под ногами не путались.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Увлекательность и разнообразие, шикарная графика, бесподобный черный юмор, толпы запоминающихся персонажей, отличная озвучка.



Минусы:

Глючная камера, мелкие технические огрехи, кроме изменившейся графики и многопользовательских режимов, в игре нет практически ничего нового.





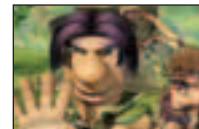
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Raze's Hell

НЕ ПОХОЖЕ НА



Tak 2: The Stuff of Dreams



В БОЮ ПОБЕДИТ НЕ ТОТ, У КОГО КРЕПЧЕ КОСТЬ, А ТОТ, У КОГО УМНЕЕ ГОЛОВА. ТО ЕСТЬ МЫ.

ной безопасности. Конкер – белка хоть куда, спортсмен, бойскаут и все такое, но иногда и ему может пригодиться оружие. А вы думали, раз белочки-цветочки, значит можно расслабиться? Ничего подобного! Работа для верной рогатки (сковородки, автогена, бейсбольной биты, дробовика, да-ле – кому что нравится) найдется всегда – завистников вокруг мно-

Графика просто сногсшибательна, она выжимает из Xbox все, на что консоль способна, и даже чуть-чуть больше.

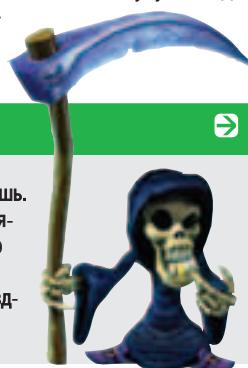
го, и каждому не терпится получить по заслугам. Причем, с некоторыми справиться обычными способами не удается – приходится идти на разные хитрости. Например, закидать гигантскую кучу... гмм... в общем, закидать ее

туалетной бумагой, чтобы пасть больше не разевала. Или устроить скачки верхом на вилах. Или лишить великанна Уга Бугу набедренной повязки, чтобы

его благородная узнала всю правду... Эх, на какие только подвиги не пойдешь ради всеобщего мира и благородства!

Все дело в беличьих хвостах!

Как и у всякого везунчика, отношения со Смертью у Конкера особые, и так просто его на тот свет не отправишь. Если же кому-то все же удалось подобный фокус, на сцене появляется Смерть собственной персоной – настоящая, с косой... крошечного роста и с писклявым голосом. Грэг (так зовут Смерть) не в восторге от Конкера, о котором кто-то там, в Небесной Канцелярии, позаботился, но вынужден его выпускать из своих владений – правда, лишь до тех пор, пока у главного героя имеются в наличии беличьи хвосты. Они для Грэга, как проездной билет для контролера, поэтому не забывайте их искать – даже если оказались в замке с вампирами.



ИСТИНА В СМЕШНОМ

Теперь постараемся напустить на себя самый серьезный вид (поверьте, после длительного общения с Конкером это не так просто) и, ухватив Live & Reloaded за пушистый длинный хвост, осмотреть со всех сторон. На повестке дня важнейший вопрос – достоин ли сей зверь звания Xbox-хита, или же подлая белка на поверхку окажется всего лишь очередным троянским конем, засланным Rare и Microsoft с целью



Покормите вампира
В пути Конкера неоднократно предстоит менять... э-э-э... имидж, чтобы лучше соответствовать окружению. Тут вам и храбрый Ван Конкер, и бравый солдат времен Второй мировой. Но самая радикальная смена внешности – безусловно, превращение в летучую мышь-вампира, задача которой – покормить некоего графа Бакулу.



Советы чучела огородного

Время от времени на пути Конкера появляется Берди – потрепанное пугало, еще менее склонное к трезвому образу жизни, чем наш protagonista. Берди в некотором роде мудрец, он почти всегда знает, как выйти из сложной ситуации, и даже готов поделиться информацией – разумеется, не бесплатно.



опустошить наши кошельки? Ответ будет положительным – как нетрудно догадаться, Конкер от природы наделен немальным обаянием и беззастенчиво им пользуется. Что, впрочем, не оставит его совсем безнаказанным. Желание разработчиков постесаться чуть ли не над всеми изве-

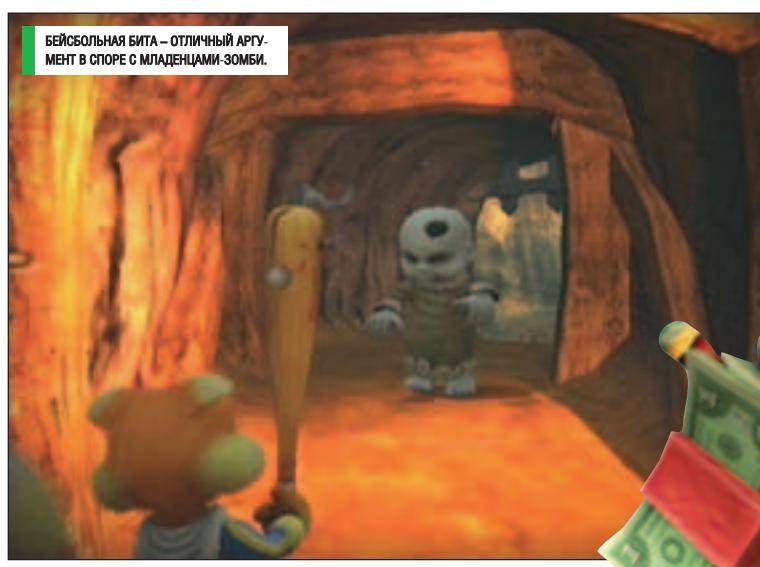
стными голливудскими блокбастерами, от «Матрицы» до «Ван Хельсинга» и «Спасения рядового Райана» похвально, да и в фантазии им не откажешь, но скажите нам, как так получилось, что за все время никто в Rare не уделил особого внимания ни управлению, ни камере? Были ли они идеальны

в оригинальном Conker's Bad Fur Day? Нет. Черт с ним, тогда проспали. Но почему и спустя несколько лет их не подумали довести до ума, а положились на долготерпение игроков. В результате камера висит то слишком далеко от персонажа, то, наоборот, слишком близко, а управление (в целом отнюдь не безнадежное) постоянно подбрасывает все новые и новые поводы для раздражения – особенно в битвах с боссами.

Едем дальше, пристально разглядывая окрестности. Да, графика просто сногшибательна, она выжимает из Xbox все, на что консоль способна, и даже чуть-чуть больше. Однако давайте задумаемся над одним немаловажным вопросом: сколько времени потребовалось создателям Conker, что-

бы сделать римейк? Ответ – больше двух лет. И, тем не менее, по содержанию Live & Reloaded (мы, разумеется, говорим только о single-режиме) мало чем отличается от оригинала четырехлетней давности. Почему – ответить гораздо труднее. Вот только как-то слабо верится, что все это время разработчики только переделывали графику и оттачивали multiplayer. Одним словом, соблазн поколотить Rare велик... но мы все-таки будем великолушны. В конце концов, сегодня, как и несколько лет назад, аналогов у Conker практически нет и, судя по всему, в ближайшее время ни одного не предвидится. Отличный повод простить обвиняемому все прегрешения и отпустить с миром, в объятия той самой мохнатой подружки. ■

Бейсбольная бита – отличный аргумент в споре с младенцами-зомби.



Мина, свидетельствующая о том, что поблизости появилась пачка денег.

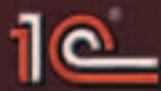


Новый проект - "Меркурий-8".
Боевик!



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

 REBELMIND

 1C

 snowball.ru
перекрёсток миров





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PS2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar North
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.rockstargames.com/sanandreas>

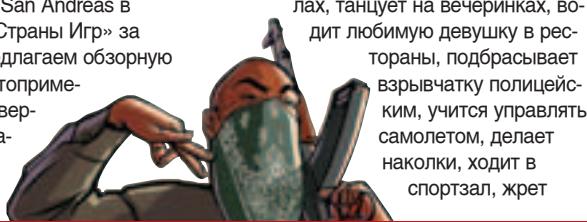
Grand Theft Auto: San Andreas

Нельзя сказать, чтобы GTA: San Andreas разительно отличалась от GTA3: Vice City, но, тем не менее, мы ее обожаем.

Товарищи, владеющие PS2, играют в GTA: San Andreas с конца прошлого года. Играют-играют, да никак не наиграются: в San Andreas столько заданий, машин, оружия, секретов, гонок и перестрелок, что пройти игру целиком не получится и часов за двести. Версии игры для Xbox и PC задержали на полгода, и вот они наконец добрались до прилавков. Тем, кто пропустил рецензию PS2-версии GTA: San Andreas в 23(176) номере «Страны Игр» за прошлый год, предлагаем обзорную экскурсию по достопримечательностям четвертой части GTA. Напоминаем, что действие GTA3

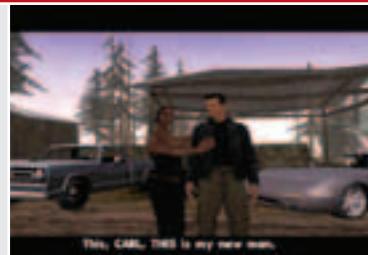
происходило только в одном городе, а в San Andreas пред ногами Карла Джонсона, бандита-афроамериканца, расстиляется целый штат с горами, лесами, реками и озерами, мегаполисами и деревушками. Карл (Сидней, как называют его «пацаны») тут же попадает в переплет, сначала ввязывается в войну банд, затем борется с продажными полицейскими, помогает китайской мафии, гоняет на мотоциклах, танцует на вечеринках, водит любимую девушку в рестораны, подбрасывает взрывчатку полицейским, учится управлять самолетом, делает наколки, ходит в спортзал, жрет

пиццу, грабит банки, уводит трейлеры с автостоянок, лупит из шестистрельного пулепета по радиоуправляемым самолетикам. Весь обзор можно было бы заполнить перечислением тех удивительных дел, которыми Карл может себя занять. GTA: San Andreas берет за основу модель геймплея из GTA3 и расширяет ее до невиданных размеров. Никто не заставляет следовать сценарию. Хотите – отправляйтесь искать приключения на свою черную задницу – куда угодно, где угодно, как угодно. Ни одна другая игра не предоставляет игроку столько свободы.



Портативно!

Не так давно в Сети всплыли скриншоты из GTA: Liberty City Stories. Геймеры переполошились, но представители Rockstar развеяли все сомнения, назвав картинки «стопроцентными мульяжами». Позвольте нам поэтому проиллюстрировать врезку изображением одного из жителей Liberty City, который только что увел девушку Карла Джонсона.



ХУНТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Огромный динамический игровой мир, сотни автомобилей, «пацанские» задания, широкий сценарий, десятки мини-игр, бесконечный геймплей.



Минусы:

Слабая по современным PC-меркам графика, малозначительные ошибки движка, сомнительная «ниггерская» стилистика.



МНОГИЕ ГОВОРЯТ, ЧТО SAN ANDREAS НЕ ОСОБЕННО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ VICE CITY. А ГОНЯТЬ НА МОПЕДЕ ЗА УЛЕПТЫВАЮЩИМИ НА ПОЕЗДЕ ГАНГСТЕРАМИ В VICE CITY МОЖНО?

ПОЛГОДА СПУСТЯ

С удивлением и подспудным разочарованием приходится признать, что за полгода разработчики и не подумали как-то модифицировать игру. Два новых варианта San Andreas отличаются от прежнего разве что более четкой графикой и несколько измененным управлением – все! На PC очень удачно реализована поддержка мыши: с ее помощью легко и приятно стрелять врагам точно в лоб. Остальное время грызун тоже не прохладдается: едучи на машине, вы с помощью мыши всегда можете в мгновение ока повернуть камеру и увидеть, что творится справа, слева и даже сзади. GTA: San Andreas поддерживает разрешения от 640x480 до 1280x960 и, разумеется, на максимальных настройках игра смотрится значительно лучше, чем консольные версии. Также вариант для PC избавлен от давнего бича серии GTA, низкой глубины прорисовки окрестнос-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Одна из самых ярких игр современности. Если вы покупаете одну игру в год, смело берите Grand Theft Auto: San Andreas.



А Xbox? Как же Xbox?

Версия для Xbox хоть и должна быть быстрее и красивее, чем вариант для PS2, но страдает от необычайных недугов. Скрыты подгрузки (например, смена прически) уступили место вопиющим экранам «Loading...», а картинка подпорчена странными графическими эффектами. PC-версия посимватичнее будет.



НУЖНО СЛЕДИТЬ ЗА СОБОЙ, МОДНО ОДЕВАТЬСЯ, РЕГУЛЯРНО СТРИЧЬСЯ – ТОГДА СИДЖЕЙ ЗАСПУЖИТ УВАЖЕНИЕ БРАТАНОВ И ЛЮБОВЬ ДЕВУШЕК.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



БОЛЬШЕ, ЧЕМ



тей. В настройках игры таится параметр Draw Distance, с помощью которого можно отдалить или вовсе уничтожить туман, застилающий горизонт. Нельзя сказать, чтобы игра была хорошо оптимизирована для персональных компьютеров: многие жалуются на проблемы со звуком (да мы и сами наталкивались на ошибки, чего греха

GTA: San Andreas берет за основу модель геймплея из GTA3 и расширяет ее до невиданных размеров.

таить). И последнее существенное замечание: PC-вариант продаётся исключительно на DVD. Графика в игре далека от идеальной. Модели персонажей устарели лет на

пять: склеенные пальцы рук сегодня смотрятся в высшей степени нелепо. Анимация, физика, модель повреждений – все это почти не

изменилось со временем GTA3, а паровоз прогресса на месте не стоял. Известны случаи, когда владельцы сверхсовременных PC, увидав San Andreas, хватались за головы, немедленно выключали игру и напрочь отказывались видеть эту «приставочную фигню». Тому же, кто свыкнется со странноватой графикой, открывается волшебный, неповторимый мир бандитской жизни в черном гетто обычного американского города. ■

Оправдывая графику

Половину рецензии мы подыскивали оправдания не самой свежей графике. В самом деле, когда камера висит рядом с машиной, легко сетовать на слабость движка. Но что вы скажете, когда камера взмывает под облака, показывая огромные соседние районы? Разве это возможно не только на консолях следующего поколения?



SWAT 4 наоборот. Убить всех полицейских!



один из этих людей явно не умеет одеваться по моде.



Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Soft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube
■ ОНЛАЙН:	http://batenkaitos.namco.com

Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean

Что может быть лучше хорошей звездной карты? Только звездный флэш-рояль. Baten Kaitos – это покер на выживание.

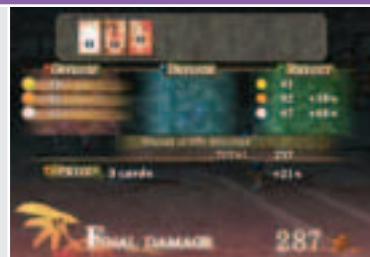
Xваленые графические возможности GameCube позволяют воссоздавать фэнтезийные миры во всем их великолепии. Диковинные пейзажи, поражающие сочностью красок и обилием деталей, магия с непременными проблесками молний, ревом огня и величественными самонами, – все то, что в спрайтовых играх на Playstation One и более ранних консолях дорисовывало воображение, на GameCube покоряет реалистичностью. И в то же время создается впечатление, что возможность вдохнуть жизнь в иллюстрации

к любимой книге сказок настолько гипнотизирует разработчиков, что те немногие RPG, которые таки добираются до «кубика», выглядят в точности, как похорошившиеся римейки проверенных временем хитов. Даже если они, в отличие от Skies of Arcadia, никогда не выходили на Dreamcast, то узнаются все равно – благодаря знакомым выражениям сюжетных интриг, уже виденным боевым системам и вездесущим побочным квестам. Baten Kaitos обещала быть другой – хотя бы потому, что название не намекало на долгую и славную линейку

игр-предшественниц. Но нет, в ассортименте по-прежнему лишь заезженные пластинки: вводная история повествует об очередном злобном демоне, который успешно превращал всю землю в геенну огненную, пока его не умудрилась остановить горстка храбрецов. Оригинальность сценария ограничивается добавлением нескольких свежих подробностей. Земля после всех битв стала настолько непригодна для обитания, что люди переселились на летающие острова и обрели способность материализовать собственные крылья, «крылья сердца». Через много сотен лет, когда острова уже разбрелись на суверенные государства, а местная империя начала жадно посматривать на соседские земли, родился мальчик по имени Калас, у которого было всего лишь одно крыло. Имперский генерал уничтожил всю его семью, и теперь Калас рвется отомстить, – хотя по характеру он скорее похож на pragmatичного и самоуверенного Рюдо из Grandia 2, чем на махрового идеалиста. Сидеть по другую сторону экрана и наблюдать за чередой событий куда интересней, если игрок лично заинтересован в происходящем. Например, если его дата рождения влияет на отношение других персонажей к главному герою. Или же выбор сюжетных реплик решает, чем завершится приключение. Baten Kaitos усиливает «эффект присутствия»,

Без тузов и королей

При розыгрыше карт важна не только заявленная мощность атаки, но и номинал карты (цифры в углу). Удачно сыгранные комбинации: несколько карт одного номинала, серия карт в восходящем или нисходящем порядке или же карты, которые способны образовать пары, – окупаются повышенной убойной силой.



КУНТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Великолепная графика, сюжетные сценки хорошо раскрывают характеры героев, точечные бои удачно подменяют привычные «attack» и «cast», засилье мини-квестов.



Минусы:

Обилие клише, медленное развитие сюжета, необходимость вручную переделывать колоды под новые типы противников при гигантском количестве доступных карт.



ТАКИХ ТЕХНОЛОГИЙ ЗАПИСИ ИНФОРМАЦИИ ЕЩЕ НЕ БЫЛО. НАРИСОВАННЫЙ НА КАРТЕ ПРЕДМЕТ МАТЕРИАЛИЗУЕТСЯ В СЧИТАННЫЕ СЕКУНДЫ.



ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК ОБЕЩАЕТ ОБИЛИЕ СГ, НО НАДЕЛЫ ДЛЯ СЮЖЕТНЫХ СЦЕНКОК ИСПОЛЬЗУЮТСЯ РОЛИКИ НА ДВИЖКЕ ИГРЫ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Наиболее близкая к Final Fantasy RPG на GameCube. Эпический сюжет, динамичные бои, экскурс в астрономию и астрологию.

АЛЬТЕРНАТИВА

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ



Tales of Symphonia

НА УРОВНЕ



Final Fantasy X



мичности не уступают иным экшновым дракам. Сражения ведутся в реальном времени, в составе активной команды – до трех персонажей. Перед дракой производится распасовка – персонажи и их враги получают в «руку» определенное количество карт из личных колод. Забирать карты из оставшегося «призука» разрешается лишь по мере сбросывания уже имеющихся. Боевая дека состоит из «карт атаки», «карты защиты» и «карты лечения». Вид атаки или метод защиты для каждого героя различны, так что индивидуальные наборы карт весьма серьезно влияют на выбор бойцов для прохождения очередного подземелья или босса (особенно в начале игры).

Получив право хода, персонаж оказывается перед выбором, атаковать ли противника или спешно лечить союзников. Хотя за раунд позволяет использовать несколько карт, распределить их между несколькими целями невозможно, а какие-либо внутриигровые запреты на поддержку истощенных сил противостоящих монстров или дружеские пинки по спутникам отсутствуют. Времени на обдумывание отводится немного – стоит зазеваться, и инициатива уже переходит к врагам. Все произведенные за раунд атаки суммируются и сравниваются с параметрами тех «защитных» карт, которые успела выставить обороняющаяся сторона, а также с имеющимися слабостями или же, наобо-

отводя геймерам роль духа-хранителя, с которым Калас заключил пакт еще в детстве и с тех пор не только активно советуется, но и умудряется перезнакомить всех встреченных напарников.

Выяснение того, откуда позаимствованы типажи спутников Каласа, вполне заслуживает отдельной мини-игры. Выручают многочисленные диалоги и сюжетные сценки, в которых герои успевают достаточно проявить свой ха-

рактер, и показать, чем и насколько он отличается от шаблонных образов, чтобы о них сложилось мнение именно как о героях, а не клонах персонажей Final Fantasy X или той же Grandia II. Нетипична для эпической истории о спасении мира в духе Final Fantasy и любовная линия: Шелла, боевая подруга Каласа, успешно доказывает, что встреча с бравым красавцем-парнем отнюдь не равняется любви с первого взгляда. Впрочем, боевой задор и са-

мостоятельность роднят ее с Кид из Chrono Cross, предыдущей работы Masato Kato (Masato Kato), написавшего сценарий к Baten Kaitos. И если сюжет действительно только приправлен оригинальными деталями, то организация игрового процесса снимает с разработчиков подозрения в отсутствии свежих идей. Карточные бои а-ля Magic the Gathering окончательно переросли масштабы мини-игр (Final Fantasy IX) и по дина-

Секреты брюха кита

Название Baten Kaitos не имеет ничего общего с любовью к звучным и бессмысленным иностранным словосочетаниям. Не просто так один из побочных квестов в игре посвящен собиранию разрозненной карты звездного неба. Не зря героя вспоминают об исчезнувшем океане. Baten Kaitos – одна из звезд созвездия Кита, получившая свое имя от арабского «батн (ал-) кайтос» – «брюха кита». В астрологии считается одним из наиболее мрачных светил, сулящих множество несчастий. После экспериментов Atlus в области мировых религий даже удивительно, что Monolith Soft превратила настолько продуманную основу для сюжета в типичную для RPG историю.





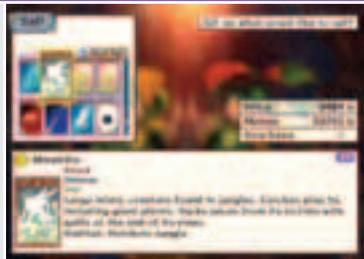
ДЕВУШКИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ... И ТАКИЕ БЫВАЮТ ТОЖЕ. ПОКЛОННИКАМ JRPG ПОДАВАЙ ДЕВЧОНОК В АССОРТИМЕНТЕ. ТАК ВОТ ВАМ, РОДНЫЕ!



ЕДИНСТВЕННЫЙ МИНИС ЖИВОПИСНЫХ 2D ФОНОВ: КАК ТОЛЬКО ГЕРОЙ УДАЛЯЕТСЯ ВГЛУБЬ ЭКРАНА, ЕГО ЛЕГКО ПОТЕРЬТЬ ИЗ ВИДУ В ВЕЛИКОЛЕПИИ КРАСОК.

Журналистика с веслом наперевес

Каласу сотоварищи приходится освоить профессию репортера, чтобы продавать охочим до сенсаций горожанам фотки диковинных существ за большие бабки. Не обошлось без реалистичного штриха – снимкам требуется время на проявку. Правда, вряд ли хоть одному фотографу приходилось имитировать вспышку подручным фейерболом.



рот, иммунитетом к определенным видам атак. Правила боев отчасти напоминают покер, хотя возможность выигрыша за счет упорного блефа и не предусмотрена. Поощрения за сыгранные комбинации и необходимость планировать раунды (чтобы, например, не остаться совсем без «карт защиты» или союзников) располагают к вдумчивой игре, но временной лимит, отвечающий за динамизм сражений, постоянно вынуждает рисковать в ущерб тщательному планированию, и приходится полагаться только на то, что нужные карты окажутся в «руке» вовремя. Колода тасуется случайным образом, поэтому от безнадежных раск-

ладов страхует только прокачка героев – в зависимости от уровня количество выдаваемых на раунд карт и объем боевой колоды увеличиваются. Проиграть битву из-за того, что требуемая карта так и не вышла, – вполне возможно и крайне обидно. Но зато карточная система позволяет избежать монотонных сражений, когда каждая стычка с привычным противником превращается в отработывание заученной схемы нападения, – стратегия адаптируется под расклад. Приобретение более мощных заклинаний и обмундирования не приводит к финансовому краху команды и не вынуждает тратить лучшие

Правила боев отчасти напоминают покер, хотя возможность выигрыша за счет упорного блефа и не предусмотрена.

годы жизни на истребление монстров в промышленных масштабах. Карты достаются от побежденных врагов, ими набиты сундуки в подземельях, они припрятаны во всех локациях за разнообразными каминными полками и картинами, а щедрые NPC так и норовят всучить Каласу пару мечей за выполнение побочных квестов. Карточный образ приобрели и привычные запасы провизии, а также практически все айтемы, которые попадаются героям на пути. При этом Baten Kaitos куда более реалистична, чем большинство RPG: молоко со временем апгрейдится до сыра, побеги бамбука вырастают в бамбуковые удочки, а вкусная клубника протухает, превращаясь в чистый яд. Жизненный цикл карт ограничивает время на эксперименты с комбами, а количество их так велико, что порой ошеломляет. Зато скучать не придется. Мини-квесты подстерегают на каж-

дом шагу. Каласу придется побывать в службе доставки, и бюро находок. Для выполнения некоторых поручений потребуется недюжинная предусмотрительность (кто бы мог подумать, что на штурм поместья непременно следует отправляться с йогуртом в кармане?).

По сути, Baten Kaitos противоречит сама себе: игровая система располагает к опыту и требует от геймера если не живого воображения, то хотя бы любопытства, а вот сюжет цепляет внимание только качеством пересказа. Прокачка ни разу не становится серьезной проблемой, секретов нашпиговано предостаточно, оформление ошеломляюще красиво, нет чрезмерно долгих видеороликов, но нет и изюминки. Свежо, да не совсем. ■

Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (<http://www.ay-dvd.ru>) за помощь в подготовке материала.

Волшебство

Магия в Baten Kaitos держится на трех парах элементов: огонь и вода, время (хронос) и ветер, свет и тьма. Карты противоположных элементов всегда нейтрализуют друг друга. Даже если кажется, что оказать монстра водой, а потом ошараширить фейерболом – просто замечательная идея, толку будет – лишь один пшик.





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Natsume
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEI
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	http://www.natsume.com

Finny the Fish & the Seven Waters

Есть в США замечательное издательство Natsume, которое локализует всякие разные интересные японские игры. И не только Harvest Moon.

Finny the Fish & the Seven Waters не претендует на большие продажи или культовый статус среди геймеров. Это игра дешевая, простая и совсем не амбициозная. Завязка игры навевает воспоминания об Ecco the Dolphin: Defender of the Future: землетрясение нарушило ход жизни морских обитателей, и одному из них предстоит совершить длительное путешествие и собрать коллекцию загадочных артефактов. Вот только главный герой – не дельфин, не акула, а обычная рыбка. Хищная, но не из самых крупных. Финни умеет быстро плавать, выпрыгивать из воды (не слишком высоко) и хватать зубами что ни попадя. Там, где не прокрадется дельфин, прошмыгнет наш герой – быстрые ручьи, пороги и узкие щели не станут для него преградой. Финни требует пища, но охотится он не на крупные косяки, а



на отдельных рыбешек. При случае и мотылем не побрезгует. Любопытно, что сожрать существо размером в несколько раз больше себя самого – не

проблема. Достаточно ухватиться зубами за тело жертвы и начать изматывать ее. Если Финни достаточно силен (этот параметр прокачивается по ходу игры), то сдастся и будет съедена.

Пиршество Финни заканчивается в тот момент, когда он случайно натыкается на наживку, заброшенную рыбаком. Крючок хватает его за губу, леска напряжена, удилище тянет вверх. Тут-то – самое время вспомнить об уроках в режиме обучения. Можно попытаться порвать леску, можно ослабить ее натяжение и выплынуть крючком. В первом случае наживка остается с вами и пополняет коллекцию. Какова задача геймера? Плавать по локациям, собирая квестовые предметы, решать логические загадки. Они в меру интересны, в меру сложны. Попутно стоит собирать бонусы. Геймплей достаточно прост, но изящен и разнообразен. Поэтому игра вполне пригодна для детей, понравится и не разуверившимся в волшебстве сказок взрослым. Не хит, конечно. ■



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★

6.0

Наше резюме:

Для ценителей мирных, смешных и весьма симпатичных игр, которым не так уж важно графическое оформление.

АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Ecco the Dolphin: Defender of the Future

НА УРОВНЕ



Scaler

IMPORT REVIEW

Визуальный ряд

Если Ecco the Dolphin был и остается самой красивой и технически совершенной игрой о море и его обитателях, то Finny the Fish зарабатывает звание самое смешной. Модели локаций и рыб просты – такие можно было увидеть и три года назад. Это главный и самый серьезный недостаток игры. Однако анимация главного героя – выше всяких похвал. Молодая рыбка уж очень мило краснеет, слушая похвалы коварного старикашки, отправляющего ее спасать мир. Она понимает, что это не ее дело, но из-за своей стеснительности отказаться никак не может. Улыбка не сойдет с вашего лица, пока вы играете в Finny the Fish, обещаю.

КИУНТ И ПРИЯНИК



Плюсы:
Оригинальная концепция, отличная анимация, забавный главный герой.



Минусы:
Слабая графика, затянутый режим обучения, простой геймплей.





Battlefield 2

Выдержки из мемуаров полковника Подыграйло о службе в интернациональных войсках Battlefield 2.

Бежать, бежать, не останавливаться. Главное – бежать! Поворот, еще один, ах ты ж, е-мое, – американцы уже танком разжились! Хорошо, какая-то двухэтажная хибара подвернулась. Дверь, еще одна, спасительная крыша... Ну попались, голубчики. Стрелять из автомата – дело нехитрое: очередь – упал солдатик, очередь – еще один. Ой, а не по своим ли я стреляю?! Нет, кажется, нет. Ага, Санек базуку достал – хана танкистам! Хорошо на крыше, уютно, видно все. БАБАХ!!! Вот те раз! Какого черта? БАБАХ!!! Вот те два... Респаун через 15 секунд.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Battlefield остался Battlefield'ом. Знакомая круговерть затягивает с первых же мгновений, и новичку совсем непросто выплыть из бушующего моря страстей, отышаться, осмотреться. Ну так и делать ему тут нечего, новичку. Пусть в «одиночке» ветеранская звездочки зарабатывает. Там одно и курс молодого бойца пройдет. Вежливый бесплотный дядька приятным голосом расскажет, как выбирать оружие, как пользоваться транспортными средствами. Даже растолкует, как из стационарного пулемета стрелять. Будто без него непонятно. А вот надрать салагу по-нашему, по-военному, там некому. Уж сколько ни

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Illusions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	до 64
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp>



НИКАКОЙ
ФАНТАСТИКИ.
BATTLEFIELD 2 –
СОВРЕМЕННАЯ ВОЙНА
КАК ОНА ЕСТЬ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Лучший многопользовательский экшн на сегодняшний день, а по совместительству – одна из самых красивых игр современности.

Сначала было слово

Несмотря на удобную систему приказов в Battlefield 2, куда большую динамику мультиплеера придает живое общение. Вместе с игрой на компьютер устанавливается созданная разработчиками система внутриигровой голосовой связи, избавляющая игроков от поисков и долгой настройки аналогичного ПО стороннего производства.

Апгрейд подкрался незаметно

Half-Life 2 и Doom III более не показатели. Battlefield 2 – вот настоящий индикатор необходимости апгрейда. Рекомендуемая машина должна обладать процессором с частотой 2.4 ГГц, гигабайтом оперативной памяти и современной видеокартой с 256 мегабайтами на борту. В «шапке» статьи указаны минимальные системные требования.



КУНТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Насыщенный адреналином геймплей, удобная система командования, превосходная графика, отличный дизайн карт, большое разнообразие техники.



Минусы:

То, что названо в игре сингл-плеером, тянет лишь на тренировку. Ни толкового сюжета, ни вменяемых ботов вы не найдете. Очень высокие системные требования.



ПЕХОТА ЕЩЕ ВСЕМ ПОКАЖЕТ С ГРАНАТОЙ В ЗУБАХ – ПОД ТАНКИ

клялись, ни божились разработчики наделить AI-обалдуев неземным разумом – не вышло. Впрочем, даже наполненный ботами мир поначалу на верняка покажется хаотичным и бурлящим. Однако иллюзия быстро пройдет, стоит лишь немного освоиться. Мозгов хватает лишь на то, чтобы не подстрелить своего да кое-как крутить баранку джипа. Кое-как. Сколько раз меня давили мои же однополчане – и не упомнишь. Прямые приказы бестолочи вообще предпочитают игнорировать, руководствуясь в бою животными инстинктами. А тактика где? Где стратегия, я вас спрашиваю?

По прошествии двух лет цели нашей войны не изменились. Нужно захватывать удерживаемые врагом ключевые позиции и как можно дольше сохранять на них свое влияние. Зато изменился враг. Немцы и вьетконговцы остались в прошлом. Геополитическая ситуация настоящего диктует свои условия. В смертельной схватке сошлись три титана XXI века: США, Китай и Ближневосточная Коалиция. Короче, пичкать вас, бойцы, идеологической лапшой я не намерен. Наше солдатское ремесло нехитрое – позиции отвоевывать. А уж чей флаг над нами развиваться будет – дело десятое. Служим, кому пожелаем, и точка!

ВОЗДУХ, СУША И ВОДА

Работы предстоит много. Только необстрелянный новобранец решит, будто двенадцать карт можно



ДЛЯ ОБОЗРЕНИЯ ТЕХНИКИ ПРЕДУМОТРЕНО НЕСКОЛЬКО КАМЕР.



взять с насекомого. Дюжина-то их дюжина, но каждая карта в трех вариантах: для 16-ти, 32-х и 64-х бойцов! Да и, признаюсь, пока в одном только уровне все ходы да переулки изучишь, пока доведешь до совершенства тактику и стратегию – состариться успеешь. А ведь кроме гигантских, требующих тща-

тельного изучения пространств есть еще спецтехника, которую тоже хочется, так сказать, пощупать в боевых условиях. Вас манит простор неба? Так вот они, самолеты, вертолеты – запрыгивай и в путь! Хотя на земле простора не меньше – движок новый на славу старается. Раздолья и танкам, и

БМП, и шустрым джипам хватит. Только смотрите, орлы, аккуратнее. Управлять боевыми машинами несложно, но кое-какие особенности знать все-таки стоит. Не забывайте, например, что джип мгновенно не поворачивает, поэтому не вписаться на скорости в поворот – дело обычное. А после та-

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Joint Operations: Typhoon Rising

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Battlefield 1942



Все работы хороши

Battlefield 2 подстегивает игроков на выполнение «черновой», негероической работы. Например, служить медиками и инженерами. Много ли, кажется, чести, очертя головуноситься по полю, бинтовать раненых растяп и ковыряться отверткой в танках? На самом деле, много. За вылеченных пациентов и отремонтированную технику людям мирных профессий теперь тоже выдаются очки (и немалые!). Так что положение их в общем рейтинге не ущемляется, и карьерный рост продвигается полным ходом. К тому же разработчики позволили врачам и инженерам выполнять свои функции, не покидая военной техники. Танки и вертолеты с красным крестом – в Battlefield 2 обычное дело.



ких «невписательств», как правило, лишь трупы остаются. Враг ведь не дремлет, если он живой, конечно, а не «искусственно-интеллектуальный».

Я вам, салаги, не зря тактику со стратегией в башку вдалблюю. Грамотно организованные действия на поле боя – залог успеха. Это только гражданским кажется, что всюду бардак царит. На самом деле взводы у нас формируются еще до вступления на поле боя. Сразу назначается командир, и перед отрядом ставится задача. Демократия процветает, так что командиром может стать каждый – лишь бы сообщал быстро и под пули почем зря не лез. А вы как думали? Нацепить фуражку и геройствовать? Кто ж тогда командовать будет?! Тем более именно комбат в ответственный



ЛУЧШИЙ ДЖИП – «УАЗИК». НО ЗА НЕИМЕНИОМ ОНГОГО ПРИШЛОСЬ ВЗЯТЬ «ХАМВИ».

Девять жизней

Победить в матче можно, не только захватив и удержав все контрольные позиции, но также физически уничтожив противника. Дело в том, что респаун отнюдь не бесконечен. Количества возрождений соответствует числу так называемых билетов у команды. Кончились билеты – играйте похоронный марш.



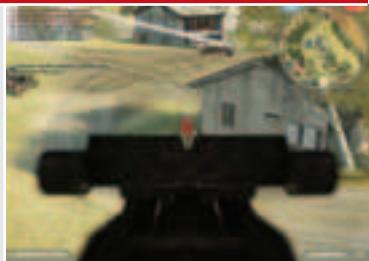
Так не честно!

Виртуальная война в игре, как и война настоящая, далеко не всегда справедлива. Так, на некоторых картах американцы изначально владеют всего одной базой, а китайцы – уже двумя. Правда, и оборонять две позиции одновременно сложнее. Поиск наиболее выгодного выхода из подобных положений – важная часть геймплея.

Момент вызовет артудар. Он же снабдит всех подчиненных информацией о передвижениях врага, отправив в стан неприятеля роботов-шпионов. Только беречь батюню нужно пуще зеницы ока. Для врага он – лакомый кусочек. Пристрели командира, поломай антенну спутниковой связи, взорви артиллерию –



ПЕРВЫМ ДОБРАТЬСЯ ДО ВЕРТОЛЕТА В СИНГЛ-ПЛЕИРЕ – ЦЕЛАЯ МИНИ-ИГРА. БОТЫ ТОЖЕ ЛЮБЯТ ЛЕТАТЬ.



и противник уже наполовину разгромлен. Воевать – не в бирюльки играть! А воевать нынче красиво, аж за душу берет. Сколько лет хожу под пулями, – кажется, ума уже нажить должен, а все равно, бывает, останавливаюсь взрывом каким полюбоваться или неспешно ползущей тан-

Вас манит простор неба? Ну так вот они, самолеты, вертолеты – запрыгивай и в путь!

кеткой. Еще чуть-чуть, и совсем как в кино будет! Что удивительно, мельчайшие детали невооруженным глазом видны. И ладно бы в упор смотреть, так ведь случается, что с вертолета притороченную к поясу бойца гранату разглядеть можно! Сами солдатики тоже хороши – красавцы, просто загляденье. Нет, вы меня, ребята, верно понимайте. Я к тому, что форма на них сидит, как настоящая. Все складочки на своем месте. Двигаются орлы, будто живые, и тени правильные отбрасывают – не придерешься. А пейзажи какие? Одни отражения в воде чего

стоят, уж не говорю о траве и листиках всяких, которые на ветру шевелятся. Впрочем, что-то совсем меня в сантименты качнуло. Старею...

РОТА, ПОДЪЕМ!

Хватит протирать штаны за квестами. Довольно корчиться из себя командира в стратегиях. Вот она, настоящая война, прямо под носом. Такой дозы адреналина, ручаясь, в ближайшее время нигде не получите. Так что ноги в руки – и вперед! Смотрите, не мешайте, разберут все танки – в пехоте пыль глотать останетесь. ■



В БОЛОТИСТОЙ МЕСТНОСТИ ВЗРЫВАМ ВТОРИЙ КВАКАНЬЕ ЛЯГУШКИ.



ТАНКИ ГРЯЗИ
НЕ БОЯСЯ!



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive / «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Legacy Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ergame.com>

Скорая помощь: в борьбе за жизнь (ER)

Признайтесь, вам давно хочется увидеть, чем занимаются сим-человечки на работе? EA молчит, зато другим нашлось что сказать.

Удивительно, что новым местом работы компьютерных человечков был выбран госпиталь из популярного телесериала. Не знаю, как в Америке, а у нас он пользовался горячей любовью только среди дам бальзаковского возраста (должно быть, из-за обаяшки Клуни), а эти матроны вряд ли испытывают интерес к компьютерным играм. Тем более что самого Клуни нигде не видно. Приходится довольствоваться приглашенными звездами поменьше – например, нас ждет встреча с доктором Картером (он великолепно обучает игре). Сериал прошел по нашему ТВ уже достаточно давно и не оставил в памяти большого следа, поэтому опознать остальных приглашенных звезд мне не удалось. Здешние человечки не отличаются большим количеством полигонов, и уже поэто-

му разглядеть среди них знаменитостей непросто. Вариантов лиц и костюмов для генерации подопечного тоже маловато, зато игру нельзя обвинить в расизме – присутствуют все цвета кожи. Будни простого американского доктора могут вас сильно удивить. Лечение пациентов отнимает не самую большую часть времени. Впрочем, понять быстроту, с которой здесь обращаются с больными, можно – речь ведь идет о СКОРОЙ помощи. Приготовьтесь к тому, что судьба больных будет решаться быстро, а оставшееся время вам придется отдыхать, восстанавливая силы; принимать душ; поддерживать спортивную форму в тренажерном зале; снова принимать душ; есть; мыть руки (гигиена очень важна для врача!); и, наконец, завязывать дружеские отношения с

Минимый больной

Процесс излечения больных выглядит фантастически: ходячие доползают до койки в смотровой, неходячих привозят санитар, доктор и медсестра проделывают над несчастным серию пассов, и в случае успешного исхода даже самый переломанный товарищ встает и бодро топает к выходу.



КУНТ И ПРЯНИК

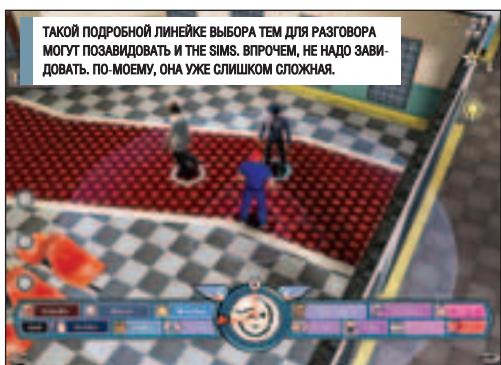
Плюсы:

Все то, чего мы не знали о рабочем дне компьютерных человечков. Плюс вездесущий социальный аспект. Речь персонажей ласкает слух, даром что английская.



Минусы:

Пестрый дизайн, вечная суматоха и неразбериха, трудность выбора между лечением больных и трепом с санитарками.



ТАКОЙ ПОДРОБНОЙ ЛИНЕЙКЕ ВЫБОРА ТЕМ ДЛЯ РАЗГОВОРА МОГУТ ПОЗАВИДОВАТЬ И THE SIMS. ВПРОЧЕМ, НЕ НАДО ЗАВИДОВАТЬ. ПО-МОЕМУ, ОНА УЖЕ СЛИШКОМ СЛОЖНАЯ.



ГОСПИТАЛЬ ВЫПОЛНЕН В МУЛЬТИШНО-РАЗНОЦВЕТНОМ СТИЛЕ. НА ФОНЕ СТЕН И ПОТОЛКОВ НЕ ВСЕГДА УДАЕТСЯ ЗАМЕТИТЬ ИКОНКИ С ВАЖНЫМИ СООБЩЕНИЯМИ.



ИНДА СРЕДИ ПАЦИЕНТОВ ПОПАДАЮТСЯ «СЮЖЕТНО ВАЖНЫЕ» ПЕРСОНАЖИ, В ЛЕЧЕНИИ КОТОРЫХ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ ГЕРОИ ТЕЛЕСЕРИАЛА. МНЕ УДАЛОСЬ ВСПОМНИТЬ, НАПРИМЕР, КЛУНА.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

6.5

Наше резюме:

Больничный хаос воспроизведен верно, однако это здорово мешает сосредоточиться на игре.

АЛЬТЕРНАТИВА

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



The Singles



НА УРОВНЕ



Fame Academy





Автор:
Андрей Хандожко
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	action/shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Cube
■ ОНЛАЙН:	http://ms.nintendo-europe.com/starfoxassault/enGB

Star Fox: Assault

Большеголовые космические лисы сотоварищи снова выбрались из душных кабин звездолетов, чтобы немного размяться.

Вьшлые времена Nintendo практически все делала сама. А ныне, придавленная грозными конкурентами, уже не справляется и вынуждена то и дело обращаться за помощью к посторонним. То разработку F-Zero GX отдаст в потные руки Sega, то The Legend of Zelda: Four Swords Adventure сплавит под крыло Capcom. Вот и пожилой сериал Star Fox уже во второй раз доверили чужакам. Сначала на святое покусились англичане из Rare, теперь же их место заняла Namco.

НАСЛЕДСТВО И НАСЛЕДНИКИ

Откровенно говоря, Star Fox Adventures образца 2002 года имела

довольно мало общего с героическими предками во всем, что не касалось персонажей и сюжета. В свою очередь, Star Fox: Assault с самого начала позиционировалась как преемник классических Star Fox и Star Fox 64 – чистый action, как в старые добрые времена, без каких-либо попыток заигрывать с приключенческим жанром. Вот, что обещали нам разработчики. И, с какой стороны ни посмотрят, слово сдержали. Только легче от этого почему-то не становится.

Начинается все более чем торжественно. Космос, тучи вражеских кораблей и неотразимый Фокс МакЛауд в самой гуще сражения – на юрком истребителе, в компании верных

друзей. Десять минут чистого удовольствия – хотя и с урезанной свободой действий (двигаться вперед приходится по невидимым «рельсам»). Затем события перемещаются ближе к поверхности планеты, и после короткой разборки с первой парой боссов, МакЛауда безжалостно заставляют покинуть кабину верного Arwing, чтобы, вооружившись какой-то невнятной винтовкой, отправиться пешком на ближайшую базу. Все, веселье кончилось: следующие полчаса вы только и будете мечтать о том, как бы снова взлететь. Почему? С радостью объясним.

ПОЛЕТ КАК ЧУДО

Во-первых, абсолютно все миссии, выполнение которых требует вашего пребывания в небе, получились гораздо динамичнее и интереснее «земных» товарок. Вроде бы и супостатов всюду одинаково много, и боссы такие же огромные, а все равно пробежки на своих двоих и вполовину не увлекают так, как авиаперестрелки. Во-вторых, управлять Фоксом, когда он покидает свой корабль, становится порой очень сложно: бедную зверюгу качает из стороны в сторону, и прицеливаться даже в очень рослых монстров иногда трудновато. Не исправляет положения и танк, предлагаемый в качестве альтернативы. Конечно, броня крепка, но заставить эту машину двигаться в нужном направлении – задачка не из простых. Впрочем, в пребывании на земле есть и свои плюсы – например, со-



ПРЕДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



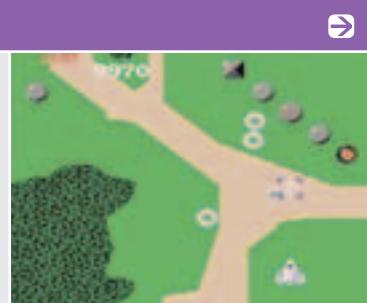
6.5

Наше резюме:

Очень неоднозначная игра, где на каждый крупный плюс обязательно найдется жирный минус. Но кому-то наверняка понравится.

Старо как мир

Увы, но бонусов Star Fox: Assault совсем не много. И, пожалуй, самым заметным из них стала подлинная легенда жанра shooter – классический Xevious, выпущенный Namco в далеком 1982 году на игровых автоматах, а спустя два года перебравшийся и на 8-битную консоль от Nintendo. Ветеранам дозволяется всплакнуть.



ХУНТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Замечательные воздушные уровни, идеальное управление Arwing'ом, огромные боссы, занимательный мультиплеер.



Минусы:

Скучные наземные миссии, корявое управление нелетающей техникой и самими персонажами, на удивление посредственные графика и звук.

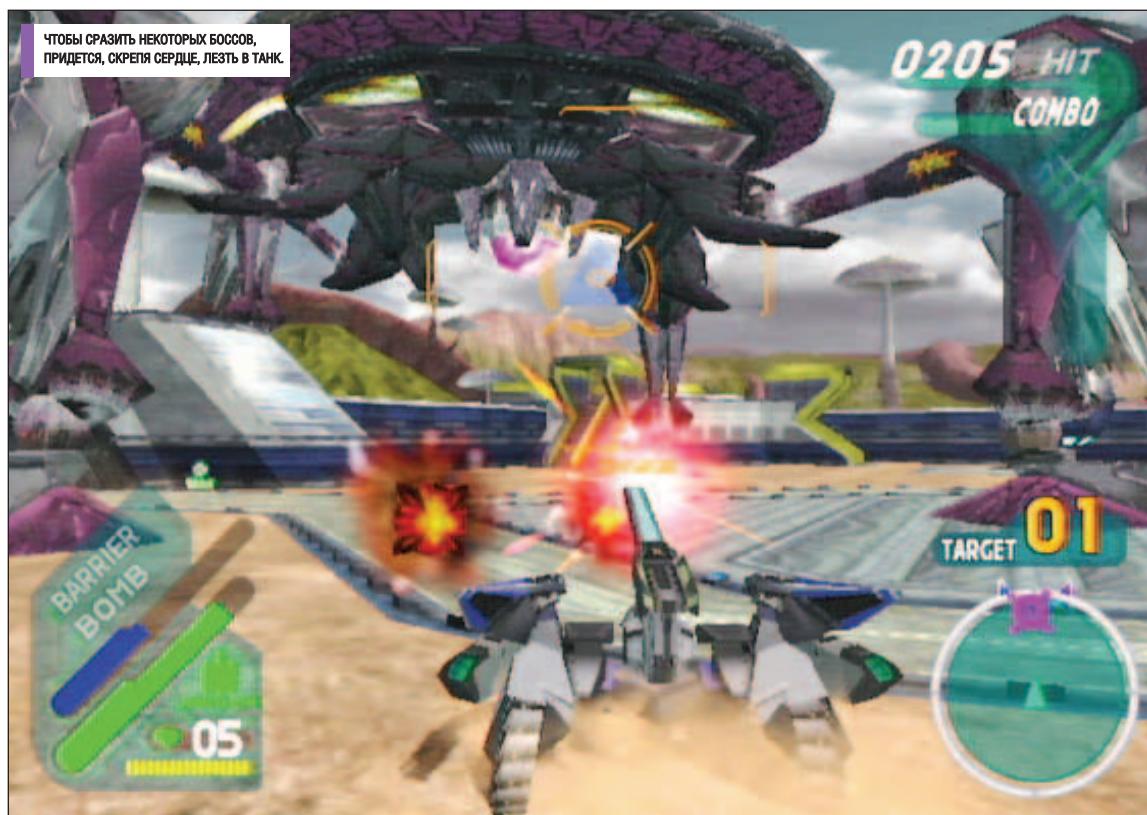
ПОЛЕТЫ НА ФОНЕ ЗАКАТА МОГУТ ВПЕЧАТЛЯТЬ ДАЖЕ САМЫХ ЧЕРСТЫХ. КРАСИВО!



Пилот пилоту – волк
В мире Star Fox существует еще одна команда отчаянных пилотов, которая вечно соперничает с отрядом МакЛауда. Это – Star Wolf Team, во главе с Вульфом О’Доннеллом (Wolf O’Donnell). В Story Mode эти ребята будут вам изрядно мешать, но зато за них можно сыграть во время многопользовательских батальных.



ОДИЛЬНЫЕ СЦЕНЫ ЖИВО НАПОМИНАЮТ STAR WARS... НЕ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ.



лидный оружейный арсенал, предназначенный для истребления всего, что проявляет к вам хоть какую-нибудь враждебность. Бомбы, ракетницы, автоматы и боеприпасы повсюду лежат в изобилии, заставляя забыть об извечной проблеме экономии патронов и сконцентрироваться исключительно на ведении массированного огня.

НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ТРУДНОСТИ

Совершенно неожиданно Star Fox: Assault оказалась далеко не такой красивой, как можно было бы предположить, глядя на скриншоты. Преимущество, опять-таки, за небесами, земле же достались однообразные мутные текстуры и корявые коробки различных сооружений. Про музыку

и звуковые эффекты вообще лучше не вспоминать – страшно. И непонятно. Непонятно, что помешало Namco доработать хотя бы техническую сторону игры, не говоря уже обо всем остальном. И куда смотрела Nintendo – непонятно вдвойне, как никак родное дитя. С другой стороны, своих поклонников Star Fox:

И целого экрана мало

Многопользовательский режим в Star Fox: Assault ничем революционным похвастать не может, но все же вполне увлекательен. Выбор предстоит сделать между Deathmatch (для двух и четырех человек) и сражениями двое в двое. В самом начале список арен невелик, но, взяв на себя труд пройти игру до конца, вы сможете существенно его пополнить за счет сюжетных уровней. Перед каждым боем позволяет согласовать ряд правил, в том числе – каким оружием будет разрешено пользоваться и будет ли доступна техника (все те же танк и Arwing). Последний, правда, начисто убивает весь баланс, зато вносит изрядную долю веселья.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Robotech: Battlecry

ХУЖЕ, ЧЕМ



Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

Совершенно неожиданно Star Fox: Assault оказалась далеко не такой красивой, как можно было бы предположить, глядя на скриншоты.

Assault найдет, а большего, по-видимому, никому и не хотелось. ■

Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (<http://www.ay-dvd.ru>) за помощь в подготовке материала.

ФОКС МАКЛАУД ИЗ КЛАНА МАКЛАУДОВ. НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ. К ТОМУ ЖЕ – С ПУШИСТЫМ ХВОСТОМ.





Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Swordfish Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4 (split-screen) до 8 (онлайн)
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.coldwinter.com>



ОРУЖИЯ МНОГО НЕ БЫВАЕТ
ЧЕМ У НАС ЕГО БОЛЬШЕ –
ТЕМ ВРАГАМ НАШИМ ХУЖЕ!



Cold Winter

Старания разработчиков не только заметны – они не прошли даром!
Игра весьма увлекательна.

Боелик от первого лица, в сюжете которого фигурируют секретные агенты, всемогущее правительство, террористы и ядерное оружие в руках «плохих парней», вполне мог носить гордое имя 007 – такие сценарные наработки более свойственны играм, оснащенным упомянутой биркой, нежели шутерам от Vivendi. Ах нет – принимайте на поруки агента британской разведки MI-6 Эндрю Стерлинга, попавшего в плен к злобным китайцам, готовящим новую мировую войну. Теперь всю игру Андрюше предстоит выбираться из плена, узнавать, кто его «сдал», и уговаривать злодеев не использовать ору-

жение массового поражения на его родном земном шаре. Cold Winter (CW) неукоснительно следует установленным в последние годы стандартам FPS-строения: за раз герой носит немного гранат или бомб и не более двух пушек (вещмешок у него, видите ли, не резиновый). К сожалению, в каждую руку по пистолету взять не удастся – стрельба по-македонски откладывается на долгое «потом». И хотя разработчики успели впихнуть в игру около 20 видов огнестрельного оружия, истинное наслаждение доставляет просмотр предсмертных движений убиенных – ragdoll-анимация пришла как нельзя кстати – враги

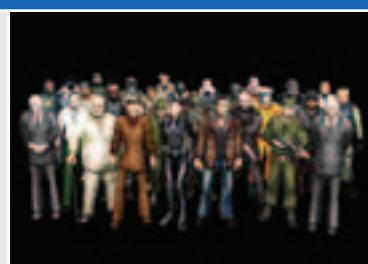
правдоподобно хватаются за простреленные руки-ноги, туловища реалистично прогибаются, кровища хлещет.

Неприглядный и обыденный с первого взгляда игровой процесс CW (ходи себе да убивай любого, кто на глаза попадется) при более детальном рассмотрении раскрывает некоторые достаточно любопытные детали. Так, в отличие от GoldenEye: Rogue Agent, окружающее пространство Cold Winter интерактивно.

С большинством мелких предметов Эндрю может взаимодействовать – бросать, разбивать, ломать... Более габаритные вещицы (письменные столы, кровати и прочее) одним нажатием кнопки могут быть использованы в качестве укрытия в предстоящей перестрелке. Все действия занимают считанные секунды, а проводятся с помощью выпадающего контекстного меню – быстро и удобно. Вторая потенциально полезная фича – синтез необходимых приспособлений прямо «на поле боя». Пример: приспичило нам забавы ради скжечь сарай к чертям собачьим (это вроде дополнительного задания). Идет тогда Эндрю на экскурсию по уровню – ищет нужные составляющие. Нашел бутылку, тряпку и канистру с бензином, зашел в специальное меню, нажал на кнопку – вуаля, коктейль Молотова готов, можно использовать. Так же изобретаются кусачки, бомбы с часовым механизмом и остальная ерунда. Мы ерничаем не просто так. Если бы все это применялось с умом – честь

Мультиплеер? Не в этот раз

Хотя официально в CW существует мультиплеер, мы рекомендуем держаться от него подальше. Причина – плохая проработанность уровней, откровенная дизайнерская халтура. Кроме того, был замечен дисбаланс оружия, слабая ударная сила гранат и... В общем, лучше уж в Halo 2. Или, на худой конец, в Rogue Agent.



КНУТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Захватывающий игровой процесс, интересные находки в геймплее, приличная физическая модель и неглупый искусственный интеллект.

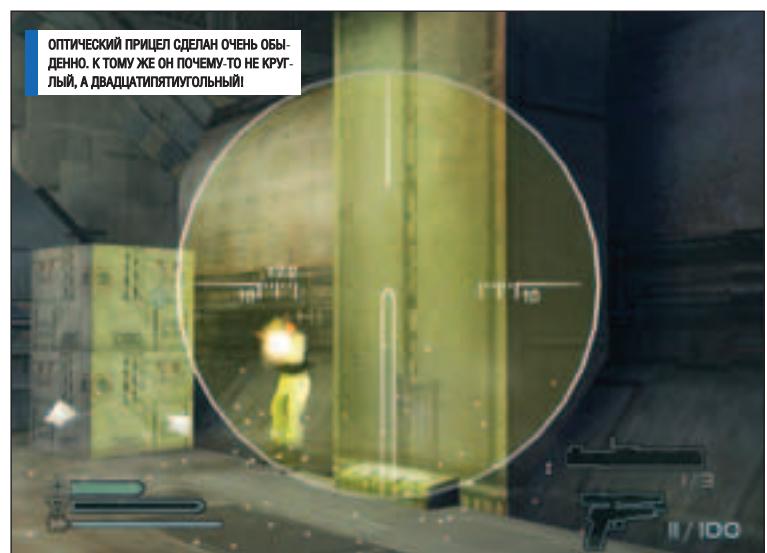


Минусы:

Графика прошлого века, чудовищная озвучка, малая продолжительность игры и ее излишняя легкость. Некоторые нововведения – бесполезны.



ДЛЯ ОРУДИЯ СНАЙПЕРА У ЭТОЙ ПУШКИ СЛИШКОМ БОЛЬШОЙ РАЗБРОС.



ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ СДЕЛАН ОЧЕНЬ ОБЫДЕННО. КОМУ ЖЕ ОН ПОЧЕМУ-ТО НЕ КРУГЛЫЙ, А ДВАДЦАТЬПЯТИГОЛЬНЫЙ!



разработчикам и хвала. Но нет же! За всю игру можно ни разу не озабочиться укрытием – оно лишь снижает динамику перестрелки, не принося абсолютно никаких дивидендов. Соответственно, весь «тактический» умысел (с перебежками и перекрестным огнем) создателей лопается, как мыльный пузырь. А син-

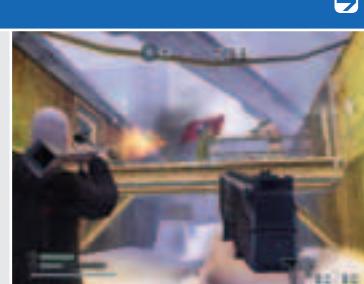
Весь «тактический» умысел создателей лопается, как мыльный пузырь...

тез?! Надуманная вещь, словно в последний момент вставленная в игру. Мало того, что все «сюжетные» двери открываются и без помощи самодельных отмычек, так и сам

процесс превращен в фарс. Если герою требуется бомба с часовым механизмом, по уровню тут и там обязательно будут разбросаны будильники. Интересно?

Не верь глазам своим. Ушам, впрочем, тоже...

Единственное, что по-настоящему может раздосадовать, – качество графики и озвучки. Когда год назад свету был представлен James Bond 007: Everything or Nothing с генералом, говорившим с ужасным акцентом, было решительно непонятно, почему EA не могла потратиться на нормальных актеров. Хотите – верьте, хотите – нет, но Cold Winter сумела догнать и перегнать EoN в столь позорной номинации. Не отстает и музыка. Неплохая сама по себе, она вступает невпопад и прекращается в кульмиационные моменты. О графике и говорить не приходится. Скриншоты не врут – Killzone в этом аспекте уделяет товарку, как асфальтоукладчик.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



GoldenEye: Rogue Agent

ХУЖЕ, ЧЕМ



TimeSplitters: Future Perfect



Но это лишь рюшки да бантики – почти бесполезные украшения игрового процесса. Сам геймплей не сказать, чтобы уж так распракрасен, но прильнуть к экрану заставляет. На уровне сложности Normal прохождение может занять примерно 8 часов, на Hard – немногим более 9. Различия заключаются лишь в быстроте реакции и меткости врагов – никаких дополнительных миссий или внутриуровневых заданий замечено не было. Но это не так уж и плохо. Cold Winter на твердую пятерку справляется со своей задачей – развлечь игрока. А большего от нее и не ждали. ■





Автор:
Андрей Хандожко
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom, Vicarious Visions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	http://batmangains.eagames.co.uk

Batman Begins

Полет Грозного Черного Мыши прошел по запланированному графику, в нормальных погодных условиях и без каких-либо сюрпризов.

Б великий Бэтмен, защитник Готэм-сити – города, где царит вечная ночь, – казалось, давно уже распрощался с бывой популярностью. Его присутствие на широких экранах перестало себя оправдывать после провального фильма «Бэтмен и Робин», а перед поклонниками видеоигр Человек Летучая Мышь появлялся лишь изредка, в довольно неказистых поделках, быстро преданных забвению. Но судьба неожиданно подарила этому борцу за справедливость еще один шанс – в виде блокбастера *Batman Begins* (в отечественном кинопрокате – «Бэтмен: Начало»), чья премьера стала одним из главных кинообытий нынешнего лета. Разумеется, игровая индустрия также не осталась в стороне: жадное до всякого рода лицензий издательство Electronic Arts не замедлило выпустить для консолей одноименный проект, которому, правда, до прародителя, как до хорошо всем известного спутника планеты Земля.

А ТЕПЕРЬ ВСЕМ БОЯТЬСЯ!

Прежде чем приступить к непосредственному разбору достоинств и не-

достатков, позвольте еще раз поговорить о том, как зачастую неуклюже обращаются разработчики с введенным им материалом. Вселенная Бэтмена может быть идеальной основой для игры – не хуже, чем миры Людей-Икс или Человека-Паука – надо лишь уметь ею воспользоваться. Увы, студия Eurocom не стала особо утруждать себя, и за границы, отведенные картиной Кристоффера Нолана, не вышла. Поэтому, дорогие наши читатели, на многое не рассчитывайте. Десяток уровней (причем довольно коротких), персонажи, облик которых не поленились скопировать с голливудских знаменитостей, и голоса этих же знаменитостей, согласившихся играть озвучивать, – главное богатство предмета данного обзора. Конечно же, упоминания заслуживают и бонусы, коих, конечно же, не пожалели, и очень неплохая графика, но вот игровой процесс... да-да, на него-то, как водится, времени и не хватило.

Многое указывает на то, что оригинальные задумки у авторов были – только воплощали их в жизнь как-то странно, словно опасаясь дать себе волю. Взять, например, те же

stealth-элементы. Сама атмосфера Готэма призывает укрываться в темни, атакуя лишь после того, как враг окончательно перестает понимать, откуда ему угрожает опасность. И поначалу кажется, что способности Бэтмена появляться из ниоткуда могут быть использованы должным образом. Но проходит час, после чего бесполезность «шпионских» навыков Брюса Уэйна становится очевидной. Ситуации, в которых действительно необходимо прятаться, легко пересчитать по пальцам одной руки – все остальное время можно спокойно идти напролом.

То же самое касается и запугивания противников. Теоретически, попав в окружение недружелюбно настроенных сограждан, вам необходимо как можно быстрее отыскать способ их напугать, тем самым получив хотя бы психологическое преимущество. На деле же все происходит почти автоматически, так как обычно из любой ситуации, подобной вышеописанной, авторами предусмотрен всего один выход – вроде груды взрывающихся бочек или ящиков, готовых обрушиться на головы недругов после удачного броска бэтаранга. На худой конец всегда можно воспользоваться стаей ручных летучих мышей – их почему-то боятся все преступники поголовно.

Последняя надежда увидеть в *Batman Begins* нечто действительно стоящее рушится после знакомства с архитектурой большинства

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



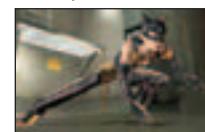
6.5

Наше резюме:

Batman Begins предсказуемо надоедает через несколько часов близкого знакомства – не лишнего, впрочем, и некоторых плюсов.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Catwoman



ХУЖЕ, ЧЕМ



Spider-Man 2



Смотри в оба

Иногда в игре активируется функция «картинки в картинке», благодаря которой можно подслушать разговоры или изучить географию местности. Что любопытно – при появлении подобного информационного окна PS2-версия *Batman Begins* немедленно начинает сильно тормозить. А вот на Xbox и GC сбор данных всегда проходит спокойно.

КНУТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Популярный главный герой, хорошая графика, попытка использовать stealth-элементы, огромное количество бонусов, великолепная озвучка.



Минусы:

Излишняя привязанность игры к сюжетной линии кинофильма, почти полное отсутствие свободы действий, не слишком удачная анимация.





уровней. Сначала может показаться, что герою предоставили свободу действий – по крайней мере, именно такое впечатление производят все эти пожарные лестницы, балки, трубы и перекладины, по которым нередко придется карабкаться с ловкостью истинного акробата. Увы – тайное очень быстро

Оригинальные задумки у авторов были – только воплощали их в жизнь как-то странно, словно опасаясь дать себе волю.

становится явным. Никакой свободы нет и не предусматривалось с самого начала. Воспользоваться тем или иным маршрутом вам позволит только тогда, когда это раз-

решено сюжетом. А дабы пресечь любые попытки прогуляться там, где не положено, был использован вполне стандартный набор средств: огонь, невидимые стены,

неожиданные обвалы конструкций, небьющиеся стекла окон и тому подобный, уже успевший стать «обычным» реквизит.

НИКТО НЕ ИСПУГАЛСЯ?

После знакомства с Batman Begins, как и в случае с недавней Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, хочется лишь в недоумении развести руками. Ибо понять, почему у замечательных фильмов появляются столь посредственные «тезки» не представляется возможным. Это не значит, что новый Batman плох – он просто оказался очередной симпатичной пустышкой. Вот и все. ■

Экскурсии по ночному Готэму

Из приблизительно десяти уровней на непременные прогулки в кабине сверхскоростного Бэтмобиля отвели всего-навсего жалкие два этапа. И, увы, именно им суждено получить первый приз в номинации «Скука смертная». Заезды не только до неприличия коротки, но вдобавок напрочь лишены того ощущения скорости, которое просто ОБЯЗАНО присутствовать в гонке на Бэтмобиле – на то он и Бэтмобиль. Наконец, утомляет и очевидная схожесть местных «недогонок» с третьей серией Burnout: даже для столкновений с машинами противника никто не пожелал выдумывать что-то новое – обошли уже хорошо знакомым словечком «Takedown».





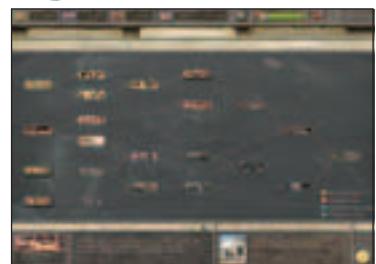
Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pyro Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.imperialglory.com>



Imperial Glory

Мы давно мечтали глотнуть коктейля из лучших стратегических игр. Рецепт был почти безупречен, да, видимо, взболтали не так...

Чтобы ни говорили разработчики, а от параллелей с серией Total War им не уйти. Наверно было ждать чего-то лучшего, но скрещивание с «Казаками» внушало определенные надежды. Величественные города, эскадры кораблей и марширующие мушкетеры – скриншоты восхищали, что тут говорить... Идей хватило бы на три игры, но списывать тоже надо уметь, а Pyro Studios оказалась не слишком прилежным учеником.

ПЕСОЧНИЦА ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ

Карта Европы встречает нас в начале игры и сразу же разочаровывает.

Читер!

Компьютер просчитывает исход сражений совершенно непонятным образом. Так, например, три гаубичных расчета (без кавалерии, без пехоты!) запросто одолели пять полков моих закаленных в боях мушкетеров. И это притом, что наивная артиллерия применяется в игре в основном для разрушения зданий.

Где горные массивы, реки и дороги? Отряды скачут по секторам, словно в заправском варгейме, а 84 клеточки – весь наш стратегический размах. Здравствуй, Shogun, мы по тебе скучали! Фигурки войск, расставленные от Британии до самого Урала и от Финляндии до африканских песков, напоминают творения Paradox. Хотя по сложности глобальный режим лучше сравнивать все-таки с «Казаками 2».

Комплект ресурсов, производство и меню научных изысканий – все на месте. Но думать почему-то совершенно не над чем. Зарабатывать лишь на развитии торговли – идея

гениальна, спору нет. Но вот ее реализация на корню убивает в игроке хозяйственную жилку. Нет золота? Создайте путь для караванов, и деньги потекут рекой. А тратить их придется по уже намеченному, и, увы, не нами, плану. Ассортимент в три новых здания – самое большое, что ждет вас на протяжении всей игры. Процесс разнообразят лишь так называемые «миссии», сущие нам золотые горы за выполнение поставленных задач. Прокладку десяти торговых маршрутов, например. Отвести душу можно, только ударившись в исследования. Вы сами выбираете путь, по которому пойдет ваша империя. Торговля, производство, военное искусство и дипломатия – четыре научных ветви, переплетаясь друг с другом, проведут сквозь три исторических эпохи, не весть откуда взявшиеся на скромной дистанции в пятьдесят лет. Словом, глобальная стратегия напоминает рутину, так что вам вряд ли захочется поручить хоть одно из грядущих сражений компьютеру. Тем более что там действительно есть на что посмотреть...

НАПОЛЕОНовСКИЕ БОЙНИ

С первого же сражения начинает казаться, что дизайнеры игры находились в глубочайшей депрессии. Только так можно объяснить выполненные в той же унылой манере, что и глобальная карта, сероватые пейзажи. Величественные замки и прек-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★

7.0

Наше резюме:

Сборная солянка из лучших стратегий вышла не особенно аппетитной.

Немного истории

В режиме исторических сражений можно последовательно поучаствовать в нескольких легендарных баталиях. Баланс сил в них соблюдается неукоснительно, но то, что позволяет вытворять на поле брани игровая механика, заставит переворачиваться в гроте даже Наполеона. Как вам победа в битве у Ватерлоо одной лишь кавалерией?

КНУТ И ПРИЯНИК

Плюсы:

Смекалистый AI привносит в игру хоть какой-то азарт, а морские баталии сражают наповал зрелищностью.

Минусы:

Десяток небольших недочетов порой сливаются в крепчайший и совершенно непростительный маразм.





расные леса выглядят странно на фоне голой и некрасивой земли. Но все меняется, когда на нее ступают солдатские сапоги. Тысячные армии сходятся в феерических битвах. Кавалерия вклинивается в полки, разбрасывая бойцов, словно марионеток, а пушечные залпы вслаиваю поле зреющим взрывами. А что если

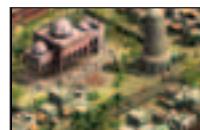
Мушкетеры смахивают на деревянных солдат Урфина Джюса, которых забыли обработать напильником.

посмотреть поближе? Блистательные мушкетеры вмиг превращаются в деревянных солдат Урфина Джюса, которых забыли обработать напильником. Поправив

квадратными руками не менее квадратную и «исторически достоверную» форму, ваши солдаты будут открывать огонь, даже не спросив разрешения. Абросившись в руко-

АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

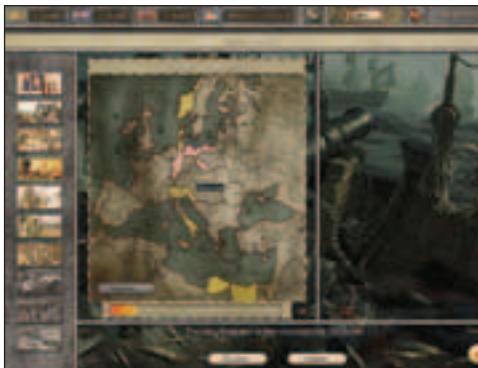


«Казаки 2: Наполеоновские войны»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Rome: Total War



God save the Queen!

Внимание! Попытка высадить войска с кораблей на вражескую территорию может привести к психическому шоку, приступам нервного смеха и прочим нежелательным последствиям. Ступить на чужую землю здесь можно, лишь получив разрешение! Хотите захватить Англию? Пожалуйста – заключите мирный договор, заплатите за право прохода армий и десантируйтесь на здоровье. Уже жаждете битвы? Ждите! Сначала – окончания действия договора, затем – истечения срока ультимата. А уж потом – пожалуйте на поле боя к неспешно стянутым за это время вражеским войскам. Да и вообще, с какой стати противнику заключать с вами пакты...



пащную, напрочь забудут о каких-то там боевых построениях, которых, кстати, в Imperial Glory всего три. Да и как может быть иначе под знаменами капитана Веллингтона и полковника (!) Кутузова.

Конница сметает любую пехоту, словно оловянных солдатиков, не зная себе равных. А пушки – украшение тактического режима – пальят как будто фугасными снарядами. О пробивающихся строй ядрах разработчики явно не слышали. Да, это красиво. Да, разрываемое пороховыми взрывами и покрытое серым (а порох разработчики видели?) дымом



УДРЖИВАЯ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ В ТЕЧЕНИЕ ПОЛУЧАСА, МОЖНО ПОБЕДИТЬ, И НЕ УНИЧТОЖИВ ВОЙСКА НЕПРЯТЕЛЯ.



ЗЕЛЕНЫЕ ЛИНИИ – ДЕЙСТВУЮЩИЕ ВНЕШНИЕ ТОРГОВЫЕ МАРШРУТЫ, СИНИЕ – ВНУТРЕННИЕ, А СЕРЫЕ – ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ.

Почем Европа?

У компьютерных оппонентов нет ничего святого – купить можно абсолютно все! Соперники даже заботливо укажут вам цену любого требующегося соглашения, дабы вы не нарочком не переплатили. Наладив развитую торговлю, вы сможете справлять целые империи, словно марionеточные государства.

**Осада!**

Осады замков и городов удались разработчикам на славу – красотища! Борьба за укрепления, артобстрелы, стремительные рейды кавалерии. Жаль только, противник так и норовит сам броситься в атаку из насиженных крепостей, порой превращая интеллектуальную битву в банальную мясорубку.



поле браны завораживает, несмотря даже на недостаток полигонов. Да, бои здесь стремительны и скоротечны, и оттого так захватывающи. Но в игре не наберется ни даже половины тактики из Rome: Total War, ни толики боевой системы из «Казаков 2». Перед нами игра класса Act of War – красавая и простая, – а никак не стратегия с большой буквы, как бы умело пехота ни пряталась за укрытиями, как бы споро гаубицы ни ровняли с землей крепостные стены. И это не недостаток, а просто совсем другой уровень.

НА АБОРДАЖ!

А вот морские сражения заработали для Imperial Glory как минимум один балл. За скромной функцией блокады портов и перевозки армий скрывается несомненная гордость разработчиков – флотилии. Схватки кораблей прорисованы до мельчайших деталей – поначалу от шлюпов глаз отвести невозможно. Как обычно, вам доступны три типа боеприпасов, поражающих корпус, оснастку или команду. Абордаж, позволяющий захватывать суда, также никто не отменял. Вот только радующее в са-

мом начале прямое управление со временем начинает доставлять немало хлопот. Попробуйте-ка отдавать приказы одновременно десяти кораблям! А спасительный режим паузы позволит вам только смотреть, но не трогать руками. Глупо.

Впрочем, захватить Европу можно и без единого выстрела. Дипломатическая система не вызовет нареканий и у самого опытного дипломата. Союзы, коалиции, пакты и даже династические браки – в игре есть все. Не хватает интриги. Вы можете сколько угодно предавать союзников и развязывать грязные войны – за заранее оговоренную сумму вас сразу же начнут любить и уважать. Строительство специальных зданий – вот уж неплохая идея – на чужой территории поднимет ваш рейтинг в глазах местного населения. А подкрепив его звонкой монетой, вы сможете неспешно ассимилировать целые государства. Играя за непобедимую Великобританию (читайте врезку), я за три десятилетия покорил весь мир, не покидая туманного Альбиона. «Слава, успех, полу-

лярность» – выдает англо-русский словарь на запрос «Glory». Что ж, разработчикам придется поумерить амбиции. Да, это неплохая игра, но она зря напросилась на сравнение с великими... ■

**Воюем глобально!**

Оценивать потенциал противников можно при помощи специальных фильтров прямо на глобальной карте. Да и перед объявлением войны неплохо бы убедиться, что она не принесет вам сплошные убытки – милитаристские державы отчаянно сопротивляются и не имеют ни гроша за душой... простите, в казне.



СТРАНЫ С ТАКЖЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ СИСТЕМОЙ – НАИЛУЧШИЕ СОЮЗНИКИ.



СУДЯ ПО ОБИЛИЮ КРАСНОГО ЦВЕТА НА ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ КАРТЕ, НАС ТУТ НЕ ЛЮБЯТ...



СТРАНЫ С ВЫСOKИМ НАУЧНЫМ ПОТЕНЦИАЛОМ ЛУЧШЕ ЗАХВАТЫВАТЬ ПЕРВЫМИ.



Автор:
Сергей «TD» Цилорик
td@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS
■ ОНЛАЙН:	http://www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?plid=2898

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Пока Nintendo толковала об инновациях, некоторые товарищи не слушали. Они были слишком заняты подсчетом прибыли с кинолицензий.

Этого следовало ожидать, конечно. Было бы наивно предполагать, что все примутся искать интересные применения широким возможностям Nintendo DS. Конечно же, от игры по кинолицензии мы ждали чего-то стандартного, без оригинальных тачскриновых решений и прочего, – но о том, что нам преподнесут такое, даже не догадывались.

«Месть ситхов» для DS суть обычная копия GBA-версии. То же управление двумя кнопками и двумя шифтами, те же уровни (с точностью до мизерного препятствия), те же меню – все повторяет уже виденное нами на одном экранчике маломощного Game Boy Advance. Второй экран – сенсорный –

здесь нужен как Йоде пудреница, микрофон забыт и подавно. Разрешение, конечно, подогнано под возможности двухэкранного гиганта, но итогового впечатления это ничуть не меняет: перед нами не полноценная DS-игра, а банальный GBA-порт. Впрочем, стоит сразу оговориться – помимо «позаимствованного» основного режима, DS-версия имеет еще и набор авиамиссий (в том числе и в космосе), вставленных между стандартными «иду, всех бью», не удостоившихся даже собственных иконок в меню. Выполнены эти уровни, надо отметить, весьма недурно: локации обширны, трехмерная графика хороша собой, а управление, хоть и требует некоторого привыкания, вполне

удобно. До великолепия серии Rogue Squadron им, конечно, далеко, но в целом они оставляют положительное впечатление.

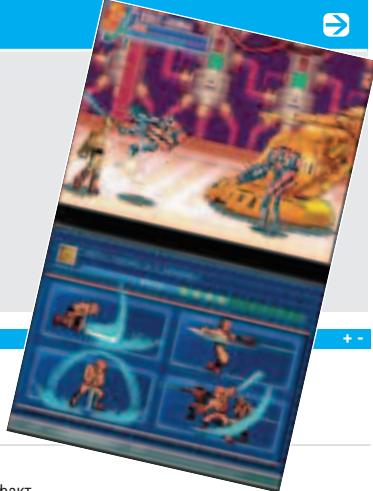
На основе этих миссий и построен мультиплеер: на замену коллективному прохождению из GBA-версии пришли трехмерные небесные баталии. Ассортимент кораблей порадует любого фаната «Звездных войн»: тут и стандартные X-Wing, и личные средства передвижения Оби-Вана, Энакина, Дарта Вейдера, Гривуса – и даже любимый всеми Millennium Falcon! Стоит оговориться, что мультиплеер «Мести ситхов» требует наличия картриджа у каждого из игроков; тем же, кто не найдет себе компании, игра предложит сразиться с ботами.

Про основной режим игры мы уже рассказывали в двенадцатом номере, не будем повторяться. От себя лично отмечу лишь, что я склонен оценивать игровой процесс более положительно – требовать от GBA-игры по лицензии большего вряд ли стоит. Тем не менее, все тамошние недостатки перекочевали и на DS: несколько коротких добавочных миссий не спасают от главной беды – крайне низкой продолжительности.

Подводя итог, сложно дать однозначную оценку. С одной стороны, игра действительно неплоха, а качественные авиамиссии делают ее только лучше. С другой – перспектива появления еще большего количества подобных проектов на DS пугает. Это – совсем не то, что Nintendo прочила своей системе, и уж совсем не то, ради чего ее покупают. ■

Тачскрин как кнопка

В основном режиме игры сенсорный экран предполагается использовать для активации суперприемов: он поделен на четыре части, каждая из которых отвечает за тот или иной вариант применения Силы. В воздушных миссиях тачскрин служит для перераспределения силовых щитов корабля.



КНУТ И ПРИЯНИК



Плюсы:

Приятная боевая система; качественные бонус-уровни и мультиплеер.



Минусы:

Все недостатки GBA-версии плюс тот факт, что это и есть GBA-версия.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.5

Наше резюме:

Это не игра для DS. Это игра для GBA с бонусами.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕМНОГИМ ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (GBA)

ХУЖЕ, ЧЕМ



Super Mario 64 DS





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	GlyphX Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox
■ ОНЛАЙН:	http://www.adventtrilogy.com

Advent Rising

Много шума из ничего.

Говорили, сюжет от Орсона Скотта Карда. Говорили, игровой близнец «Звездных войн». Обещали инструментальный саундтрек и вселенную эпических размахов. Все на месте – а игра где? Advent Rising – тот прискорбный случай, когда продюсеры игры решили вкладывать деньги в писателей, композиторов и рекламщиков, а не в программистов и геймдизайнеров. Возможно, молодая команда GlyphX Games просто дала осечку, не справилась, не успела к дедлайну. Но мы в недоумении разводим руками: многообещающий (когда-то) проект Advent Trilogy произвел на свет игру-ошибку природы.

Advent Rising начинается на мажорной ноте: главный герой – Гидеон Уайет, второй пилот дипломатической миссии человечества, посланной установить «первый контакт» с неизвестно откуда взявшимися инопланетными.

Пара слов о графике

Графика – средненькая. Эффекты от применения пси-сил выглядят впечатляюще, разрушаемая мебель – так и вовсе здорово, но, скажем, водичка смотрится блекло, а взрывы – из рук вон плохо. При этом частота кадров частенько падает, что лишний раз говорит о качестве игры. Тестировать надо было, тестируют!



ХУНТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Вдохновенный инструментальный саундтрек, уникальный дизайн героев, научно-фантастический сюжет от Орсона Скотта Карда.



Минусы:

Бездушный геймплей, неумелые противники, много мелких неудачных дизайнерских решений, неглубокие характеры, скучные уровни.



ИГРОК ИМЕЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ЛИЧНО ВПЛЫТЬСЯ В БОРТ КОСМИЧЕСКОЙ СТАНЦИИ, ГДЕ ГИДЕОН ДОЛЖЕН ПРИШВАРТОВАТЬ СВОЮ ПОСУДИНУ.

рями, а открытые ведут точно к назначенному месту встречи? Как уважать героя, если он только и норовит залезть на перила?! Разве может существовать космическая станция, населенная сотнями близнецов? Разве впечатлившись атакой пришельцев, если злыдни выбегают из проема, перекрытого невидимой стеной? Испугавшись появившихся в заставке чужих, с опаской берешь в руки оружие... и обнаруживаешь, что пришельцы – неразумные твари, которые умеют только слоняться, подпрыгивать и умирать. Эти жалкие создания смогли извести человечество? Не верю!

Видно, что разработчики стремились соединить происходящее в заставках с геймплеем – и таким образом создать живую, дышащую вселенную. Да, однако ничего не вышло. Боевая система слишком примитивна для подобной игры, AI безнадежно туп. Гидеон носит два оружия – по одному в каждой руке – и шквальным огнем в мгновение ока уничтожает пришельцев. Если врагов много, одна граната изведет с дюжину непрошеных гостей. Слишком умное автоматоприцеливание само подхватывает направление на врагов, а вам



СКРИНШОТЫ ПОЛУЧАЮТСЯ НА УДИВЛЕНИЕ СИМПАТИЧНЫЕ. НЕ ВЕРЬТЕ: РАЗГЛЯДЫВАТЬ КАРТИНКИ В ЖУРНАЛЕ ПРИЯТНЕЕ, ЧЕМ ИГРАТЬ В ADVENT RISING.

ВЕРДИКТ

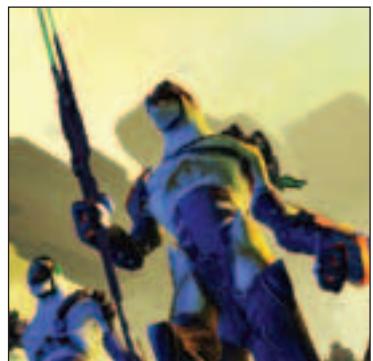
НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

«Удовлетворительно» и не более того. Advent Rising грезила о славе «Звездных войнам», но болтается где-то на уровне «Баффи».



Почем «наш выбор»?

Сетевые издания, тем временем, не могут прийти к единому мнению: Advent Rising получает самые различные оценки – от 9.8 из 10 (GamesMainFrame) до 2.5 из 5 (GameSpy). На официальном сайте игры красуется «выбор редакции» журнала GamePro – стоило дать журналистам пару эксклюзивных интервью и подготовить несколько картинок, и любовь отдельно взятого издания в кармане. Тьфу.



лишь остается зажимать «шифты» да ждать, когда закончатся чудища, прущие из очередной черной дыры. Скуцища. Джип, удивительно похожий на Warthog из Halo, ведет себя получше, чем техника из Pariah, но игру не спасает: управление неудобно, «гоночные» карты утомительны и однообразны. Кажется, что, придумав одну задачку для игрока, разработчики тут же размножали ее и ставили несколько раз подряд. Со временем Гидеон получает психические силы, с помощью которых может поднимать противников,ставить ментальную защиту и вытврять прочие фокусы, еще больше облегчающие и без того несложное прохождение. Все открытые в кампании видеоролики можно в любой

Многообещающий (когда-то) проект Advent Trilogy произвел на свет игру-ошибку природы.

момент просмотреть из специального меню – и это единственное, к чему хочется возвращаться. Геймплей сработан настолько бесталанно, что всякое желание играть в Advent Rising отпадает задолго до середины игры. Разработчики тем временем обещают, что Advent Rising – лишь первая игра в трилогии. Спасибо, не надо. ■

Миллион долларов задаром!

В поддержку игры Majesco Games проводит необычный конкурс. Участникам необходимо купить коробку с игрой и подключиться к сервису Xbox Live. Раз в неделю на одном из уровней игры в укромном месте будет появляться буква А – тот, кто найдет ее, получает право претендовать на сотни призов – начиная от игр Psychonauts и Phantom Dust и заканчивая суперпризом – миллионом долларов. Скажем дружно: лучше бы они этот миллион в разработку игры вложили, больше толку было бы. Да-же этот конкурс не обошелся без технических накладок, из-за которых не один игрок проклял горе-разработчиков.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



ХУЖЕ, ЧЕМ





Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	RotoBee
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,5 Гц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.singles2.com>

Singles 2: Triple Trouble (Singles 2: Любовь втроем)

Заглянув в запретную зону сингловой жизни, создатели, наверное, увидели нечто страшное. Или они так и не научились моделировать эрекцию?

За что мы любили первых Sims? Разумеется, за возможность наслаждаться постыльными сценами с участием подопечных. За лицезрение симо-людей без купюр, во всей их естественной красе. Ну и, в последнюю очередь, за симпатичный трехмерный антураж. Напоминаю – Sims 2 тогда еще не вышли, и в сравнении с первой частью конкурирующей игры «Синглы» смотрелись потрясающе. С тех пор много воды утекло. Sims невероятно похорошелы, обзавелись массой новых возможностей. «Синг-

лам» осталось лишь одно преимущество, их исходная вотчина – обнаженка. Но вот засада! Вторая часть подверглась небоснованной, беспощадной цензуре – девицы по-прежнему охотно оголяются, а вот мужчины прикрываются щитом из пикселей. Очень странно. Никакими рейтинговыми или моральными ограничениями объяснить подобную избирательность у меня не получается. Чтобы как-то подсластить пилюлю разочарования, разработчики добавили в игру «дущесипательный» сюжет. Девушка поссорилась со своим бойф-

рендом и съехала к подруге пожить. Глядит – и он там же, к подружке клеится. Игрок управляет только поведением девицы. Необходимо, проводя ее через миссии, выигрывать амурные сражения. Чтобы приблизить победу, дозволено покидать апартаменты и отправляться, скажем, в бар, где можно пообщаться с другими синглами или выслушать совет опытного ловеласа бармена. Впрочем, произвольный режим игры (теперь, соответственно, на троих) тоже никуда не делятся. Честно говоря, помогать троице не особенно интересно. Вернее – совсем скучно. Слишком узкая цель игры, вялая анимация, да еще этот странный сюжетный режим с квестами, вроде «осмотрись в помещении, а то не пустим дальше». Единственная отрада – режим фотосъемки, в котором можно наконец-то почувствовать себя если не инженером человеческих судеб, то хотя бы скульптором и балетмейстером одновременно. ■

Кручу-верчу куда хочу

В режиме фотографирования позволено вертеть вашими синглами, как тряпичными куклами. Время останавливается, раздетые персонажи скромно облачиваются в белье, и вы получаете возможность составить любую композицию. При должном усердии – абсолютно мотологическая и гротескная.



КУНТ И ПРИЯНИК



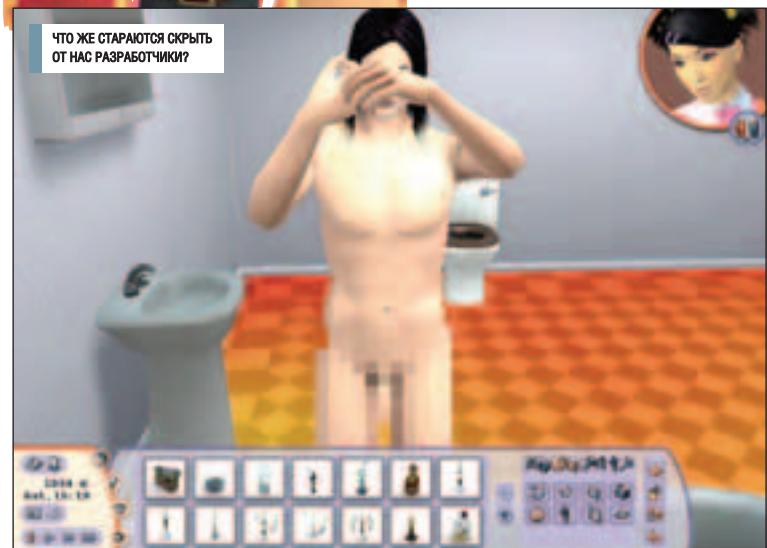
Плюсы:

Симпатичные, высокополигональные модели, приятная анимация, режим фотографирования.



Минусы:

Ограниченност геймплея, отсутствие настройки персонажей, откуда-то возникшая «пикселизация» на интимных частях тела мужчин.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

5.5

Наше резюме:

Здравствуйте, приехали. Во второй серии все самое интересное скрывает навязчивая сетка крупных пикселей.



АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАКАЯ, КАК



The Singles



ХУЖЕ, ЧЕМ



The Sims 2





Автор:
Сергей «TD» Цилорик
td@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp>



Need for Speed Underground 2

Популярная серия гоночных игр от Electronic Arts дебютирует на Nintendo DS сразу с цифрой «2» в названии.

Это, впрочем, и неудивительно – благо не так давно PC и «большие» консоли посетила вторая часть Need for Speed Underground, ответвления NFS, посвященного гонкам по улицам ночного города на собственоручно тюнингованных машинах. И DS-версия всячески пытается передать своими скромными возможностями все то, чем могла прихвастнуть ее «взрослая» предшественница.

Меньше всего, конечно, ей это удается в графическом плане. Нет, графика вполне даже прилична для DS, но «домашние» версии не в пример красивее. Заметны также и внезапно выпрыгивающие куски локаций на горизонте; впрочем, на геймплее это не сказывается. Музыка, как и следовало ожидать, тоже не смогла преодолеть смену форматов – но

ритмичные композиции, пришедшие на замену дорогим лицензионным песням именитых исполнителей, очень даже хорошо вписались в атмосферу игры.

Самая же большая проблема NFSU2 для DS – управление. Поворачивают не колеса – вращаются вокруг проходящей через центр оси Y сами машины! Привыкать к этому приходится долго. Столкновения ужасны – создается впечатление, что в гонках участвуют не машины, а подретушированные резиновые гробы. И полдела еще было бы, если б противники давали вам возможность как-то совладать с трудностями, возникающими в связи с физикой игры. Но нет – даже банально чиркнув крылом о бордюр, вы потеряете добрые 10-20 км/ч; оппоненты же будут гонять с мастерством Вин Дизеля,

ошибаясь раз на десять ваших промахов. NFSU2 потребует от вас полной отдачи – ваше вождение должно быть идеальным.

В остальном, впрочем, NFSU2 преуспевает. Машин много, все красивые, блестящие, лицензионные – и все их можно видоизменять сколько душе угодно. Новые диски, раскраска, винил; улучшение выхлопа, движка, шин, добавление турбо-ускорения – десятки всевозможных вариантов изменения внутреннего и внешнего состояния десятков же машин ждут своего часа.

Режимы также разнообразны. Мультиплеер, к несчастью, требует наличия картриджа у каждого из игроков, зато играть с честными оппонентами куда приятнее, чем со злобным AI. В одиночном режиме есть четыре варианта времепрепровождения. Circuit предполагает соревнования на время либо против оппонентов на выбранной трассе. Own the Zone делит локацию на несколько частей, и вы соревнуетесь с противником на скорость прохождения каждого из участков по отдельности. Drag Race, очевидно, имитирует набирающие в популярности гонки по прямой – здесь ваша задача заключается в своевременном переключении скоростей и правильном тюнинге железного коня (дабы он смог развить подобающую скорость). Наконец, последний из режимов – бонусный, представляет он собой набор мини-игр с использованием тачскрина. И разнообразие подкупает. За NFSU2 можно проводить дни, недели, месяцы – она займет вас надолго. Не это ли главное? ■

Сам себе дизайнер

NFSU2 предлагает вам собственоручно придать вашим автомобилям уникальный вид. Да, возможность эта была еще в Ridge Racer Type 4 – но делать стилизом это куда удобнее и естественнее, нежели какими-то там кнопками. Так, сегодня мы делаем зельдамобиль...



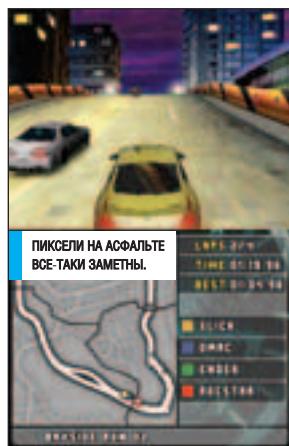
ХУНТ И ПРЯНИК

Плюсы:

Приличная продолжительность, широкий ассортимент автомобилей, приятное музыкальное сопровождение.

Минусы:

Высокая сложность, небольшие проблемы с графикой, большие проблемы с физикой.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



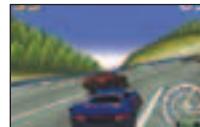
7.5

Наше резюме:

Лучшая на данный момент гоночная игра на DS.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



НЕ ТАК ЭФФЕКТНА, КАК



ДАЙДЖЕСТ

Обзор русскоязычных релизов
за последние две недели

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Скарабей являлся для египтян:

- А) Закуской к пиву
- Б) Воплощением утреннего Бога
- В) Любимым домашним животным

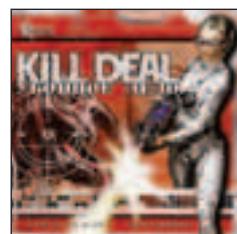
2. Что такое хром:

- А) Твердый сплав
- Б) Хромой кабан
- В) Металл

Ответы присыпайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» до 15 августа. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 14/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 10(187) – Кузьменко Андрей (Волгоградская обл.).
Правильные ответы – А (SkyNet) и Б (Королевским вранцом).

УБОЙНОЕ ДЕЛО



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

■ ПЛАТФОРМА:

■ ЖАНР:

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

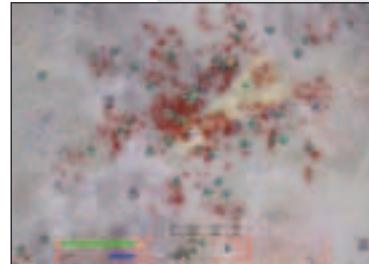
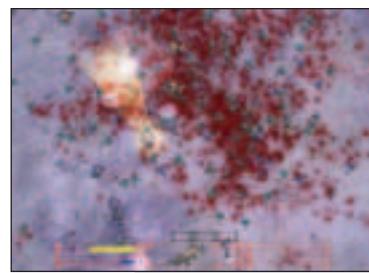
■ РАЗРАБОТЧИК:

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

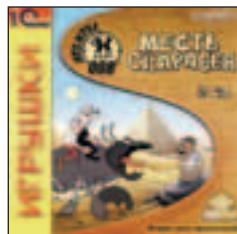
■ ОНЛАЙН:

■ РЕЗЮМЕ:



Название исчерпывающе описывает проект. Сюжет раскрывается в редких вводных предложениях длиной в три строки, да изредка появляются на карте декорации: например, вход на базу или разбившийся корабль. Только смотреть по сторонам тут никогда – отовсюду прут кровожадные твари, мечтающие оторвать от главного героя кусочек посочнее. Патроны бесконечны, поток монстров неиссякаем, пулеметные трели не смолкают ни на секунду, а земля под ногами постепенно становится красной. Процесс изготовления фарша из пришельцев разнообразят лишь вываливающиеся из них бонусы да новое вооружение, позволяющее убивать больше, зрелищнее, быстрее. В эту игру приятно поиграть полчаса в день – пока не пройдет сумасшедший раж и геймплей не покажется вдруг сущим занудством. ■

АГЕНТЫ 008. МЕСТЬ СКАРАБЕЯ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

■ ПЛАТФОРМА:

■ ЖАНР:

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

■ РАЗРАБОТЧИК:

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

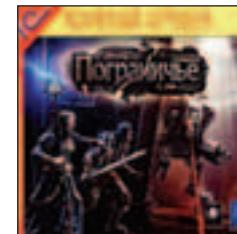
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

■ ОНЛАЙН:

■ РЕЗЮМЕ:



ПОГРАНИЧЬЕ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

■ ПЛАТФОРМА:

■ ЖАНР:

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

■ РАЗРАБОТЧИК:

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

■ ОНЛАЙН:

■ РЕЗЮМЕ:

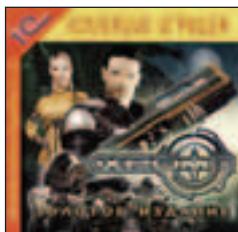


Абсолютно неутомимые и беззаждающие агенты 008 берутся за новое дело. Ужасная секта собирается выкрасть из московского музея таинственную египетскую книгу и с ее помощью погрузить мир во тьму. А любознательные Мортадело и Филимон берутся этому помешать. Помимо переулков и темных катакомб Каира им предстоит прогуляться по Красной площади, парку Горького и даже Новодевичему кладбищу. И там есть на что посмотреть, хотя от обилия красных звезд скоро начинает рябить в глазах. А вот студенты консерватории и чернобыльские кассиры вас здорово позабавят. Потешные диалоги, неизменный для таких игр юмор, профессиональная русская озвучка и уникальный режим для двух игроков – героев-то двое... Словом, в полутора часах игрового времени у вас будет время насладиться всеми достоинствами этого проекта. ■

Ядерная война уничтожила привычный для нас мир, а матушку-Землю после катаклизма обозвали Террором. Магия стала соседствовать с технологиями, мутанты превратились в новые формы жизни, а войны так и не прекратились. Тогда Боги решили «прекратить» человечество и спустились на землю. Да, через семь тысяч лет тут будет мрачновато... Огромный динамический мир игры напоминает вселенную «Готики», но иллюзию развеивает неудобное управление с помощью мыши. Впрочем, главное и, к сожалению, определяющее свойство игры – занудность. Задания вроде подай-принеси раздражают до невозможности, угнетает постоянная неопределенность. Извечный вопрос – куда идти и что делать. А главное – зачем? Конечно, и эта вселенная найдет своих почитателей, но, думается, их будет немного. ■

ХРОМ

ЗАМОК НА ЭКЗЕ

**■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Chrome
■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
■ РАЗРАБОТЧИК: Techland
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1,5 Гц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://games.1c.ru/chrome>

■ РЕЗЮМЕ:

Добротный, крепко сбитый шутер с научно-фантастическим привкусом и массой приятных новаций.

**■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Замок на Экзесе
■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» / GameFactory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК: Fragmaker
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 Гц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.russobit-m.ru/rus/games/execastle>

■ РЕЗЮМЕ:

Еще одна противоречивая подделка с сомнительной графикой и запутанным сюжетом.



Сюжет аккуратно отодвинут на задний план, как и положено в классических шутерах. Хотя робкие попытки добавить игре «интеллектуальности» выдает система имплантантов (нечто подобное было в Deus Ex) и рюкзачок, набивать который, впрочем, предстоит лишь оружием. А его в здешнем мире – тьма. Равно как и врагов – ужасно нарисованных, но невероятно умных. Еще один жирный плюс – красивые и бескрайние карты, просторы которых можно бороздить на различной технике. Так что удобная мини-карта и датчик движения внизу экрана в игре пришлись очень кстати. Чем все-таки «дополнено и улучшено» золотое издание этой игры, я так понять и не смог. Но точно не переводом – как бы хорош он ни был, а половина текстов осталась просто нетранслитерированной. Впрочем, для хорошей игры – это не большой недочет. ■

Очень жаль, что такая интересная тема, как Столетняя война, обделена вниманием разработчиков. Впрочем, лучше бы так продолжалось и дальше, поскольку после подобных игр от этой эпохи вернуться и геймеры. Перед нами еще один прямой, как рельса, шутер, зачем-то отягощенный витиеватым сюжетом. Английский диверсант, обещанный с ног до головы мечами и арбалетами, бродит по мрачным французским замкам и укладывает противников ровными штабелями. Причем из-за схожести вооружения процесс до невозможности однообразен. Графика пребывает на уровне «ниже плинтуса», множество уровней погружены в непроглядный мрак, а фоников тогда, увы, еще не изобрели. Словом, такую игру не спасет даже отличная российская озвучка. Было бы что озвучивать, знаете ли... ■

ГОРЬКИЙ ЗЕРО 2: В ЛУЧАХ АВРОРЫ

**■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Aurora Watching: Gorky Zero 2
■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: stealth/action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Enlight Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК: Metropolis Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.russobit-m.ru/rus/games/aurora>

■ РЕЗЮМЕ:

Коля Саливан, конечно, не чета старине Сэмму, но игра красива, интересна и к тому же претендует на оригинальность.



Далеко-далеко, в снежной пустыне, глубоко под землей сидит очень умный и шибко злой генетик по имени Яцек Парецки и своими мерзкими делишками всячески отравляет существование нормального человечества. Разобраться с негодяем под силу лишь нашему старому знакомому – Николаю Саливану, который нынче пребывает в беспробудном запое. У него отнимают бутылку, выдают пистолет, маскалат с суперкомпьютером и снегоход в придачу. И отправляют Коляна на Север, бороться за мир во всем мире. Вот тут-то и начинается настоящий stealth/action. Причем ходить на цыпочках (а в игре целых четыре режима передвижения) вовсе не обязательно, можно и броситься в бой с автоматом наперевес. Вот только бой будет коротким – враги очень смекалисты, а пары пуль достаточно для быстрой, болезненной и совершенно бесславной смерти, – тут все по-взрослому. Сюжет довольно интересен, а геймплей сравнительно разнообразят безбашенные гонки на снегоходах и хитроумные головоломки. Графика не потрясает воображение, но выглядит вполне достойно. То же можно сказать и о качестве перевода – если бы не аннотация на коробке с диском, вы бы могли и не узнать, что проект делали не в России. Жаль только, игра довольно-таки коротка – при должной усидчивости ее хватает на один день. Впрочем, хорошего – понемногу... ■

НОВОСТИ

Россия еще не созрела для сотовой связи третьего поколения.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ЗАБАВА ДЛЯ ОТПУСКНИКОВ

На днях команда Microforum International завершила свой новый проект – Ocean's 4. Игра настолько своеобразна, что единственное приходящее на ум сравнение – это сериал Puzzle Bobble от Taito или скопированная с него Worms Blast.

Наша задача – организовывать правильное питание в океане. Сверху нам на голову валяются ряды пузырей с морской жизнью. Осталось лишь соединить их в пищевую цепочку, воспользовавшись специальной «пушкой». Досконально игровая механика еще не ясна. Можно лишь предположить, что клоуны (помните Немо?) едят водоросли, а акулы предпочитают клоунов и т.д. Правильно составленные цепочки самоуничтожаются – последняя рыба, видимо, погибает от несварения... При должном усердии нам в качестве бонуса выдадут боевого краба – некоторое время он будет попросту взрывать воздушные пузыри. ■



СЕТИ 3G В РОССИИ

Федеральное агентство связи уже составило проект документа о порядке выдачи лицензий на создание сотовых сетей третьего поколения. Проще говоря, 3G может появиться в России уже в этом году. Однако, Мининформсвязь считает, что GSM-связь еще не исчерпала себя на территории России, поэтому пока слишком рано думать о внедрении третьего поколения. Потребители даже не смогут оценить большинство преимуществ новой технологии, поскольку у нас попросту отсутствует соответствующий рынок услуг. Несмотря на это, уже 20% абонентов сотовой связи выражают желание пользоваться сетями третьего поколения.

Впрочем, многие из них, вероятно, передумали бы, узнав, что подключение к 3G обойдется им примерно в 15 тысяч рублей и приблизительно столько же составила бы абонентская плата за год. В настоящий момент уровень проникновения сотовой связи в стране составляет 64% (в Москве и Питере – более 100%). И пока остаются еще не охваченные регионы, говорить о сетях третьего поколения слишком рано. ■



СКАЗОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ

Компания Funmobile представила на суд общественности свою новую стратегию – Fantasy Battle. Сюжет банален до безобразия – добный волшебник на службе государя-императора борется с колдунами и злодеем на протяжении девяти миссий.

Игрок может встать на сторону любого из них и возглавить небольшое войско. Всего доступно семь различных существ – от рыцарей и лучников до колдунов и драконов. И каждый – со своими уникальными способностями. Победить можно, лишь научившись правильно взаимодействовать со всей этой ватагой. Со временем подопечные набирают опыт, уровни и получают новые навыки. Словом, перед нами самая настоящая фэнтезийная стратегия со всей полагающейся атрибутикой. Графического совершенства ждать не приходится, но в такой игре это, согласитесь, не главное. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО
ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.



Все о мобильных играх

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

<http://playmobile.ru/games>

ЖМУРКИ – 2333

97683240096

Motorola C380

Motorola C385

Motorola C650

Motorola T720

Motorola T720i

Motorola T722i

Motorola V180

Motorola V220

Nokia 2650

Nokia 3100

Nokia 3120

Nokia 3200

Nokia 3220

Nokia 3230

Nokia 3300

Nokia 3586

Nokia 3595

Nokia 3596

Nokia 3600

Nokia 3601

Nokia 3610

Nokia 3620

Nokia 3630

Nokia 3650

Nokia 3660

Nokia 3680

Nokia 3690

Nokia 3700

Nokia 3710

Nokia 3720

Nokia 3730

Nokia 3750

Nokia 3760

Nokia 3770

Nokia 3780

Nokia 3790

Nokia 3800

Nokia 3810

Nokia 3820

Nokia 3830

Nokia 3840

Nokia 3850

Nokia 3860

Nokia 3870

Nokia 3880

Nokia 3890

Nokia 3900

Nokia 3910

Nokia 3920

Nokia 3930

Nokia 3940

Nokia 3950

Nokia 3960

Nokia 3970

Nokia 3980

Nokia 3990

Nokia 3995

Nokia 3996

Nokia 3997

Nokia 3998

Nokia 3999

Nokia 39995

Nokia 39996

Nokia 39997

Nokia 39998

Nokia 39999

Nokia 399995

Nokia 399996

Nokia 399997

Nokia 399998

Nokia 399999

Nokia 3999995

Nokia 3999996

Nokia 3999997

Nokia 3999998

Nokia 3999999

Nokia 39999995

Nokia 39999996

Nokia 39999997

Nokia 39999998

Nokia 39999999

Nokia 399999995

Nokia 399999996

Nokia 399999997

Nokia 399999998

Nokia 399999999

Nokia 3999999995

Nokia 3999999996

Nokia 3999999997

Nokia 3999999998

Nokia 3999999999

Nokia 39999999995

Nokia 39999999996

Nokia 39999999997

Nokia 39999999998

Nokia 39999999999

Nokia 399999999995

Nokia 399999999996

Nokia 399999999997

Nokia 399999999998

Nokia 399999999999

Nokia 3999999999995

Nokia 3999999999996

Nokia 3999999999997

Nokia 3999999999998

Nokia 3999999999999

Nokia 39999999999995

Nokia 39999999999996

Nokia 39999999999997

Nokia 39999999999998

Nokia 39999999999999

Nokia 399999999999995

Nokia 399999999999996

Nokia 399999999999997

Nokia 399999999999998

Nokia 399999999999999

Nokia 3999999999999995

Nokia 3999999999999996

Nokia 3999999999999997

Nokia 3999999999999998

Nokia 3999999999999999

Nokia 39999999999999995

Nokia 39999999999999996

Nokia 39999999999999997

Nokia 39999999999999998

Nokia 39999999999999999

Nokia 399999999999999995

Nokia 399999999999999996

Nokia 399999999999999997

Nokia 399999999999999998

Nokia 399999999999999999

Nokia 3999999999999999995

Nokia 3999999999999999996

Nokia 3999999999999999997

Nokia 3999999999999999998

Nokia 3999999999999999999

Nokia 39999999999999999995

Nokia 39999999999999999996

Nokia 39999999999999999997

Nokia 39999999999999999998

Nokia 39999999999999999999

Nokia 399999999999999999995

Nokia 399999999999999999996

Nokia 399999999999999999997

Nokia 399999999999999999998

Nokia 399999999999999999999

Nokia 3999999999999999999995

Nokia 3999999999999999999996

Nokia 3999999999999999999997

Nokia 3999999999999999999998

Nokia 3999999999999999999999

Nokia 39999999999999999999995

Nokia 39999999999999999999996

Nokia 39999999999999999999997

Nokia 39999999999999999999998

Nokia 39999999999999999999999

Nokia 399999999999999999999995

Nokia 399999999999999999999996

Nokia 399999999999999999999997

Nokia 399999999999999999999998

Nokia 399999999999999999999999

Nokia 3999999999999999999999995

Nokia 3999999999999999999999996

Nokia 3999999999999999999999997

Nokia 3999999999999999999999998

Nokia 3999999999999999999999999

Nokia 39999999999999999999999995

Nokia 39999999999999999999999996

Nokia 39999999999999999999999997

Nokia 39999999999999999999999998

Nokia 39999999999999999999999999

Nokia 39999999999

MIAMI VICE

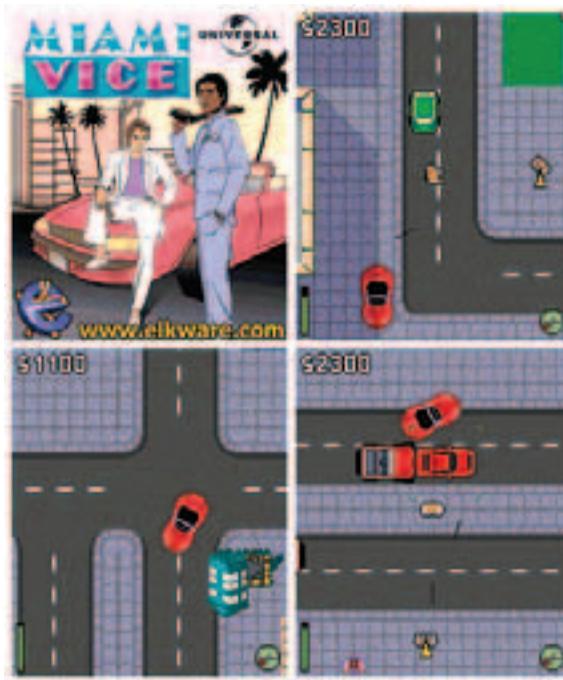


■ РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.elkware.com

Мало кто уже помнит старенький американский сериал про полицию нравов с Доном Джонсоном, равно как и компьютерную игру по его мотивам. Зато, взглянув на скрины, любой из геймеров сразу узнает картинку. Да, перед нами Grand Theft Auto в чистом, пускай и сильно сокращенном, виде. Но некоторые поправки сделаны придется. Мы – грязные, плохие и нечестные, но все-таки копы. Поэтому придется выполнить «партайные» задания и по возможности вести себя прилично. А значит, не устраивать rodeo на дорогах, чтоб не пришлось оплачивать поминки каждого прохожего (\$100 – тоже деньги). Собственная смерть обойдется вам и того дороже – автоматический провал задания влетит в копеечку. Так что советую сохраниться почаще, благо такая возможность

здесь есть. Разборки с мафиози, несомненно, увлекательны, но иногда хочется просто перегородить дорогу и украсить улицы десятком меловых контуров. Ведь главное достоинство Miami Vice – абсолютная свобода, невиданная для мобильных проектов. Жаль только, что прогулки на свежем воздухе омрачены ужасным подтормаживанием. И не машины, а сотового телефона. На N-Gage QD игра идет нормально, хотя и скорость вам почувствовать не удастся. Владельцам же более старых телефонов лучше представить, что они угнали каток, или геймплей для них превратится в муку. Графика и модели машин копируют первую часть GTA, что, в общем-то, совсем не плохо. Вот если бы еще и город был таким же большим. Увы, минута езды из конца в конец – уже предел мечтаний для мобильников.

Но лучше всего в игре то, что ее невозможно пройти до конца. Нет, одержать победу над мафиози несложно... Но в любой момент можно снова включить телефон и устроить смертельные гонки на улицах. ■



WACKY RACES

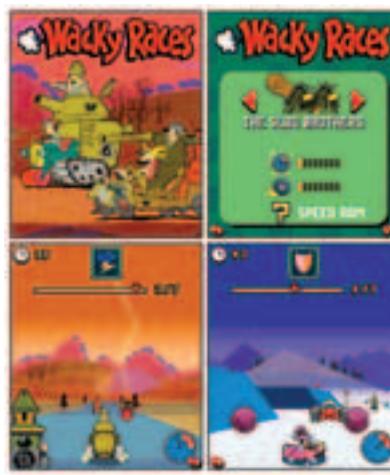


■ РАЗРАБОТЧИК:	Glu
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://glu.com

Вы до сих пор не знаете, что такое Wacky Races? Не видели ни одной из пяти ее версий? И мультики от Hanna-Barbera тоже прошли мимо вас? Что ж, самое время наверстать упущенное. Добро пожаловать в мир самых безумных гонок, успевших обойти практически все консоли. В них соревнуются одиннадцать не-подражаемых мультишных персо-

нажей. Каждый в своем невероятном болиде – от бескрылого самолета до помеси танка с бульдозером. Они различаются не только скоростью, но и уникальными способностями. Например, умением летать или перепрыгивать соперников. Игра сделана в мультишной манере и прорисована до мелочей – эти спецэффекты надо видеть! Кроме того, трассы вовсю стараются показаться трехмерными, создавая лучшую иллюзию объемности из всех, что я видел. Машинки подпрыгивают на холмах, ускоряются на склонах и зреющим врезаются в валуны, словно

это симулятор ралли, а не шутливый проект. Да и управление здесь отнюдь не детское. Болиды не подруливают в поворотах, «автогаз» тоже нет – скорость приходится постоянно регулировать самому. А чтобы вы все-таки не забыли, куда попали, по трассе разбросаны специальные бонусы, вроде затяжных прыжков, машинного масла или ударов молний. Вот что бывает, когда за дело берутся мультипликаторы. Пожалуй, это одни из лучших гонок для мобильных телефонов. По крайней мере, они вряд ли когда-нибудь смогут вам надоест. ■



REAL SUPERBIKE



■ РАЗРАБОТЧИК:	Qplayze
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

Настоящие гонки для профессионалов! Конечно, про невероятно реалистичное управление разработчики загнули, но таких возможностей не дает никакой другой мобильный симулятор. Для начала можно потренироваться в одиночку и изучить имеющиеся трассы, затем – отточить мастерство в одиночных заездах. А уж потом – пожалуйте на большой

турнир. На выбор предлагается четыре разных мотоцикла, которые различаются мощностью, расходом топлива и крутящим моментом. Но это только начало! Заработав деньги в заездах (выигранных, конечно), можно потратить их на различные улучшения. Установка нитробаллонов превратит ваш байк в ракету, сильно ускорив разгон. Новые шины улучшают управляемость, а аэропакеты увеличивают максимальную скорость. Причем каждый из апгрейдов можно проделать трижды, постепенно создавая мотоцикл вашей мечты. Это, пожалуй, единственное мобильные гонки, в которых

присутствует топливо. Оно имеет свойство быстро заканчиваться, поэтому краем глаза приходится неотрывно следить за индикатором. Так что грамотное планирование пит-стопов – еще один ключ к победе. С точки зрения графики эти гонки едва ли назовешь лучшими, но и пенять на дизайнеров грешно. Ландшафты очень даже хороши, а анимация динамична и проработана до мелочей. Играть в Real SuperBike можно до бесконечности. Хотя бы чтобы оценить все мотоциклы и все варианты апгрейдов. Да и победить здесь, честно говоря, совсем не просто. ■



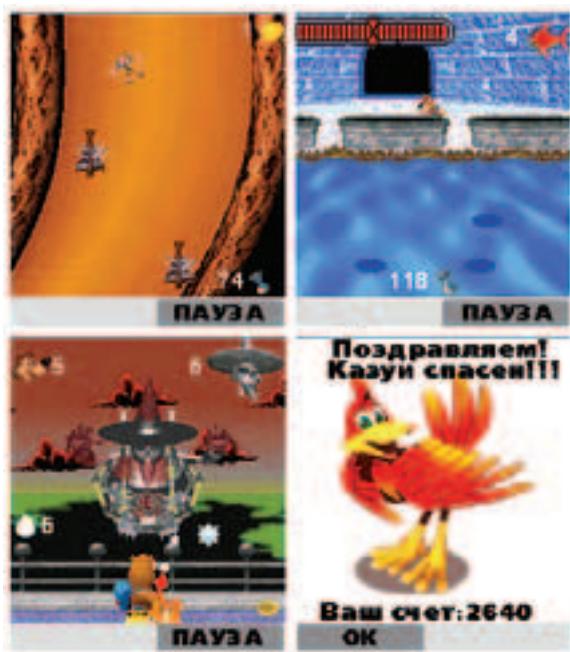
МЕДВЕДЬ БАНДЖО И ПТИЧКА КАЗУИ



■ РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ ЦЕНА:	5 долларов
■ ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com

Первоначально игра появилась на свет на Nintendo 64, а затем и на GBA. Мобильная версия, к сожалению, имеет мало общего с некогда популярным платформером. Неизменным остался только бредово-сказочный сюжет. Нехорошая ведьма Грунтильда реинкарнировалась в робота и из врожденной вредности похитила птичку Казуи. А нам в роли отважного медведя Банджо предстоит спасать ее из цепких металлических лап. Игра разделена на восемь несложных мини-игр, вроде катания с горки или спортивной рыбалки. За каждый пройденный уровень наш косолапый получает часть головомки. Сложив ее воедино, он сможет сразиться с ополоумевшим киборгом и спасти своего друга. Но гораздо интереснее играть на время.

Хотя бы потому, что можно сразу выбрать любую из миссий и проходить ее до бесконечности. За каждый добытый трофей вы будете получать дополнительные секунды. А когда время кончится – вы проиграете, и Казуи отправится в суп. Анимированы похождения Банджо великолепно – движения отлично прорисованы, а ведьма – так просто красавица. Уровни выполнены в псевдотрехмерном стиле, поэтому даже при отсутствии мелких деталей выглядят замечательно. Недостает только сложности – большинство миссий чрезвычайно просты и мгновенно надоедают. Зато в пришедшееся по вкусу уровням можно играть бесконечно, совершенствуя результат. А лучшие медведи даже могут опубликовать свои достижения в Интернете на официальном сайте проекта. Конечно, от знаменитого платформера практически ничего не осталось, но мобильные порты редко бывают похожи на оригинал. Банджо обязательно найдет своих поклонников, тем более игра полностью русифицирована (хотя делов-то тут...). ■



ЖМУРКИ

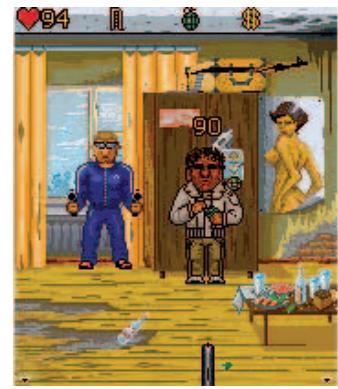


■ РАЗРАБОТЧИК:	RME
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.rumeg.ru



Форменный беспредел на экранах ваших мобильных. Безбашенный шутер по мотивам нашумевшей комедии. На дворе девяностые – время правильных пацанов, «Мерсов» и малиновых пиджаков. Лучшее средство заработать – замочить ближнего своего. Так что вперед, на стрелки! От нас требуется только успевать отстреливать появляющиеся на экране криминальные элементы, угощая гранатами особо строптивых. А на протяжении восьми уровней их попадется предостаточно – от простых бандюков до академиков

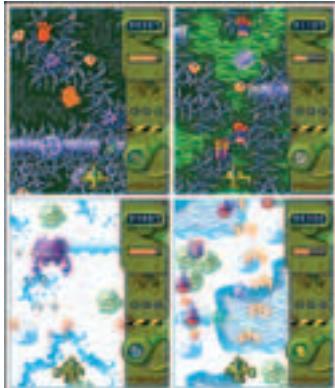
воровского дела, как Баклажан или Михаил. Главное, не слишком увлекаться – мирные жители утащат с собой в могилу кругленьку сумму. Игра постоянно пересекается с фильмом – вы побываете и в морге, и в лаборатории. А об обилии черного юмора и говорить нечего – она им буквально пропитана. Дизайнеры не поленились, и на эти уровни невозможно смотреть без улыбки. Любой, кому понравился фильм, просто обязан скачать эту игру и показать знакомым... Чтобы и они его наконец посмотрели. ■



ТОКСИЧЕСКИЙ ТЕРРОР



■ РАЗРАБОТЧИК:	Bogee Interactive
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://bogee-games.com

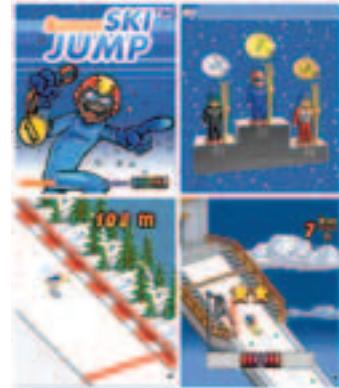


Борьба с инопланетянами остается в прошлом, на Земле и своих забот хватает. Два взорванных химических завода угрожают всему живому на планете, постепенно превращая окружающих в злобных мутантов. Само собой, спасти человечество может только один супер-герой, специально для которого построили супер-корабль, оснащенный супер-пушкой. Игра представляет собой классический скролл-шутер и выделяется разве только приятной анимацией и отличной графикой. Невероятную живучесть истребителя тоже стоит записать в плюсы. А два типа ландшафта и десять видов врагов давно пора записать в госстандарты. Равно как и улучшающееся оружие с автоматическим режимом огня. ■

SUMEA SKI JUMP



■ РАЗРАБОТЧИК:	Sumea
■ ЖАНР:	sports
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.sumea.com



Пожалуй, самая незамысловатая мобильная игра в мире. Где еще вы встречали управление всего лишь одной кнопкой? Как вы уже поняли, от нас требуется только высоко (а главное – далеко) прыгать. Но спортивная карьера оказывается не такой уж простой. Придется одержать не одну победу на пути к золотой медали, с каждым разом достигая большей протяженности прыжка. Сотни попыток нажать единственную кнопку вовремя скрашивают замечательную графику и стимул стать лучшим прыгуном в мире. Есть возможность опубликовать свои результаты на официальном сайте игры.

Хотя я, признаюсь, так и не постиг до конца этой «воздухоплавательной» науки... ■

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!

GamePost



В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



Splinter Cell:
Chaos Theory

Star Wars:
Republic
Commando

Battlefield 2
(PC-DVD)

\$79.99

\$65.99

\$21.99

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации
- * продавцов

Тел. (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
(095) 780-8825
Факс. (095) 780-8824
www.gamepost.ru



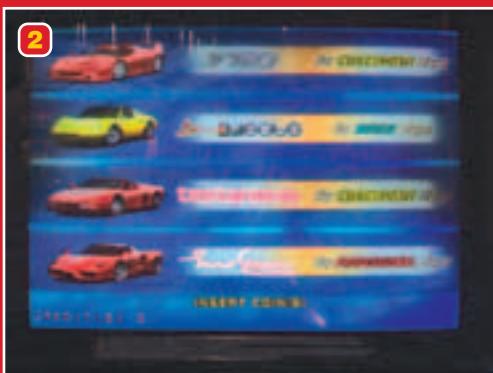
Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



OutRun2

Разработчики аркадных игр годами пытаются нащупать верный баланс между реалистичным управлением и нескучной физикой. Слишком правдоподобные игры интересны только самым упретым симуляторщикам. Слишком незамысловатые списываются как детские и несерьезные. Блистательное подразделение Sega-AM2, авторы Shenmue, Virtua Fighter и Virtua Cop, что ни делают – все выходит прекрасно. Сериал OutRun пришел на смену неудачной Virtua Racing.

Kонцепция OutRun тесно связана с идеей манги Initial D. В последней расписаны прелести управляемого заноса как единственно верного способа побеждать в уличных гонках. Три аркадные игры по Initial D мало чем отличаются друг от друга, физическая модель одинаково нелепа во всех. OutRun – совсем другое дело; именно такими должны быть игры по Initial D. Управляемый занос в OutRun – центральная ось, на которой держится весь геймплей. Авторам игры удалось достичь идеального баланса между реалистичностью и аркадностью – скользить по трассе может любой новичок; вы всегда сохраняете полный контроль над машиной. Трассы намеренно сделаны очень широкими, чтобы играющим было где себя показать, а освоить нехитрое управление OutRun2 можно за пару заездов. Интрига OutRun2 именно в заносах: тот, кто решится на занос, сможет пройти почти любой поворот, а тот, кто пройдет петлю честно, по всем правилам, выйдет из нее на гораздо большей скорости – если, конечно, не вылетит на обочину. Гоночные угодья OutRun разделены на пятнадцать частей. Каждый заезд



1 АВТОМАТ OUTRUN2 ПОСТРОЕН НА БАЗЕ ПЛАТФОРМЫ SNIIIRO, сходной с начинкой Xbox. Соответственно, игру совсем несложно портировать, что и произошло с OutRun2 в конце прошлого года. 2 Доступно всего четыре машины, что ни говори, а маловато будет. 3 OUTRUN2 – мало того, что одна из самых интересных, так еще и одна из самых красивых аркадных гонок. 4 В ЗАЛЕ СТОЯТ ДВА АВТОМАТА OUTRUN2. ВТОРОЙ РАБОТАТЬ ОТКАЗАЛСЯ, НО ОБЕЦАЛ СКОРО ВЕРНУТЬСЯ В СТРОЙ.

Скорее в номер!

Мы уже сообщали, что Namco собирается выпускать переиздание Tekken 5 – с подправленным балансом, несколькими новыми ударами и без бесконечных комбо. Свежие новости из последнего номера японского еженедельника Famitsu Weekly: обновленная версия называется Tekken 5.1, и разработчики сами еще не решили, будут ли в ней новые персонажи и арены. Известно, что на передней панели автомата Tekken 5.1 будут расположены разъемы для геймпадов, совместимые с джойстиками для PS2: авторы игры пошли навстречу тем, кто привык к Dual Shock и не хочет пользоваться аркадными кнопками.

**ХОЧУ!**

Мы нашли игровой автомат OutRun2 в развлекательном центре «Игромакс» внутри торгово-развлекательного комплекса «Вэйпарк» на 71-м километре МКАД. Добраться туда проще всего на автомобиле или на бесплатном автобусе от станции метро Планерная. Также в аркаде стоят автоматы Time Crisis 3, Confidential Mission, Tokyo Cop, Warzaid и замечательное переиздание Space Invaders от Taito. Стоимость одной игры меняется в зависимости от автомата. Так, одна битва с пришельцами в Space Invaders стоит всего 10 рублей, а один заезд в OutRun2 обойдется в 30 рублей.



начинается с одного и того же стартового отрезка. В конце первого участка вы выезжаете на развязку. Направо – более сложный участок трассы, налево – попроще. Выбираете нужную дорогу, проезжаете второй отрезок, снова попадаете на перепутье, и так далее. Через четыре развязки и пять участков трассы ждет финишная черта, до которой можно и не добраться: вверху экрана тикает обратный отсчет. Если время вышло – игре конец; ну а после каждой развязки вам накидывают некоторое количество дополнительных секунд. Итого, всю трассу от начала до конца можно одолеть за четыре-пять минут. В OutRun2 всего четыре средства передвижения: машинка для новичков, два авто для опытных гонщиков, красный «Феррари» для профи. Опционально – ручная коробка передач. Режимов игры – три. OutRun Mode подходит для новичков: нужно промчаться по трассе, не попадать в аварии, уложиться в отведенное время. В режиме Heart Attack попросят покорить сердце девушки, сидящей на соседнем сидении. Она то и дело требует странных вещей: то захочет, чтобы машины занесло, то попросит, чтобы вы ча-



6 РЕКОРДНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ХРАНЯТСЯ КАК В АВТОМАТЕ, ТАК И В СЕТИ НА САЙТЕ [HTTP://OUTRUN2.SEGA-AM2.COM/RANKING_US.HTML](http://outrun2.sega-am2.com/ranking_us.html) **7** «ПРИБОРЫ» ЗА РУЛЕМ – ОБЫКНОВЕННЫЕ МУЛЯЖИ. КОГДА ЖЕ НАЙДЕТСЯ АВТОМАТ С РАБОТАЮЩИМ СПИДОМЕТРОМ?

7 КОГДА АВТОМАТ ПРОСТАИВАЕТ, НА ЭКРАНЕ КРУТИТСЯ ОБУЧАЮЩИЕ ВИДЕООЛИКИ ДЛЯ НОВИЧКОВ. **8** «ИГРОМАКС» В «ВЭЙПАРК» – ОДНА ИЗ САМЫХ ПРОСТОРНЫХ И ПРИЯТНЫХ АРКАД, КОТОРЫЕ МЫ ВСТРЕЧАЛИ В ГОРОДЕ-ГЕРОЕ МОСКВЕ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Отремели российские отборочные на Electronic Sports World Cup. Сразу 28 геймеров с разных уголков нашей страны устремляются во Францию на чемпионат мира. Такого наплыва россиян на международных соревнованиях еще не было. Редакция журнала желает удачи всем без исключения спортсменам на самом престижном турнире года. Сегодня в выпуске: результаты Dreamhack 2005 и тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Ночных Эльфов от Deadman'a.

Квалификация ESWC Russia 2005

11

-12 июня в двух столичных компьютерных клубах Flashback прошли национальные отборочные на чемпионат мира по киберспорту – Electronic Sports World Cup 2005. Главный приз в каждой из трех номинаций – поездка в Париж, где в первую неделю июля соберутся сильнейшие геймеры со всего земного шара (рассказ о ESWC Grand Final читайте в следующем номере «Страны Игр»). Гвоздем состязаний Counter-Strike 5x5 среди мужчин стало участие Virtus.Pro, которые только что вернулись из Китая, где завоевали чемпионское звание по версии ACON5. Этот успех подстегнул других участников на борьбу до последнего. В России очень много команд высокого класса, и в течение двух дней болельщики лицезрели настоящий игровой спектакль. Фавориты показали мастерство уже в дебютном туре, где, согласно жеребьевке, встречались с кланами, прежде себя не проявлявшими. Большинство встреч завершились сухой победой мэтров, и лишь «Виртуса» больше других возились с крепким серединчиком iTs. Только в третьем раунде разыгрался первый нешуточный поединок: Virtus.Pro и RuSh3d. Исход не мог предсказать никто. Результатом же восхищались все от мала до велика – счет 16:3 в пользу VP. А вот матч между x4team и ClickMouse прогремел будто гром среди ясного неба. Питерцы, представляющие клуб x4, за неделю до старта ESWC Russia выиграли КиберВесну, но в этот раз не смогли справиться с обычным завсегдатаем московских турниров, никогда не хватавшим звезд с неба. Так же неожиданно слили Mighty44, обладатели недавнего кубка ASUS Spring. Финал виннеров



QUAKE III ARENA НА ESWC 2005

Помимо трех главных номинаций Electronic Sports World Cup 2005, на турнире пройдет множество факультативных дисциплин – к ним нет квалификаций, и организаторы лично приглашают самых достойных участников. Наиболее престижным считается кубок Quake III Masters – за его обладание



FORZE – ЧЕМПИОНЫ ESWC RUSSIA 2005 ПО «КОНТРУ»

свят ForZe и Virtus.Pro на карте de_dust2. «Виртуса» сразу захватили инициативу в свои руки. И хотя противники во второй половине встречи здорово подтянулись, «Виртуса» взяли решающий раунд и победили со счетом 16:14, причем их арсенал состоял исключительно из снайперских винтовок. В сетке проигравших, тем временем, не на шутку разошлись Begrip – они одним махом разобрались с x4team (16:11 на de_cobble), этапом ранее одолевшими Mighty44. Сами «Бегрипы» пали от пушек RuSh3D, которых в очной встрече лузеров уже ждали ForZe. И ждали, как оказалось, не зря. Видно, очень уж им хотелось взять реванш у VP, изрядно уставших под вечер (еще бы, с таким-то графиком соревнований). Если в первой встрече за «золото» Virtus.Pro еще как-то трепыхались и отстали на карте de_inferno всего на шесть очков, то во втором матче на de_nuke они окончательно выдохлись и уступили по всем статьям со счетом 3:16. В рядах «Форзе» особенно блестал Flatra, сотворивший несколько фрагов-шедевров из пистолета Desert Eagle. Радость новоиспеченных чемпионов била через край, а их расстроенные соперники отправились по домам зализывать раны. Но, благодаря организаторам российской квалификации (компания Akella), на ESWC 2005 Grand

сразятся 24 сильнейших дуэлянта планеты. Честь России будут защищать Cooler, Evil, Makaveli, а также Jibo, который хоть и является уроженцем Китая, но уже более 10 лет живет в Москве. Им предстоит соревноваться с такими грозными бойцами, как Python, Fazz, Fox, Toxic, Czm, Socrates, Elrajuo, Keer8g, Enemy и Cherya (последняя троица представляет Беларусь).

Final поедут обе команды, и у Virtus.Pro еще будет возможность поквитаться со своими обидчиками.

Дисциплина Counter-Strike 5x5 среди девушек собрала всего четыре клана. И хотя на весеннем Female Cup участниц было в

Итоговые результаты ESWC Russia 2005:

COUNTER-STRIKE 5X5 (МУЖЧИНЫ):

- 1 место – ForZe (Москва);
- 2 место – Virtus.Pro (Москва);
- 3 место – RuSh3D (Москва);
- 4 место – Begrip (Москва).

COUNTER-STRIKE 5X5 (ДЕВУШКИ):

- 1 место – Megapolis (Москва);
- 2 место – i.g.s. (Волгоград);
- 3 место – Flashback[feniks] (Москва);
- 4 место – Pro.girl (Екатеринбург).

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – SK.Deadman (Москва);
- 2 место – Armsing.SweN (Москва);
- 3 место – fnatic.Caravaggio (Москва);
- 4 место – es4x.Armor (Москва).

Помимо материальных призов (фотоаппараты G_Shot G511 S за первое место, клавиатуры G-KB Slim Star – за второе и мыши GM-MiniTrav U+P Red – за третье) команды ForZe, Virtus.Pro и Megapolis, а также дуэлянты Deadman и SweN выиграли путевки во Францию на чемпионат мира ESWC 2005. И, наконец, дополнительную квоту получил женский клан Meteora*Oazis из Якутии. На диске к журналу вас ждет коллекция лучших риплейев и демо-записей с турнира.

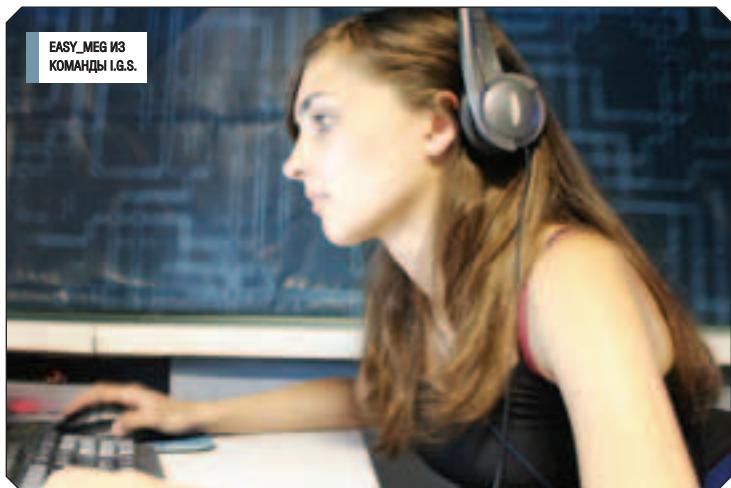
X4TEAM НА DREAMHACK В ШВЕЦИИ

С 16 по 19 июня в шведском городе Йорчинг состоялся крупнейший национальный турнир DreamHack 2005. Штурмовать Скандинавию в номинации Counter-Strike отправились игроки из x4team (Санкт-Петербург). Съездили, как говорится, не зря. Российский клан занял почетное второе место, уступив лишь финнам из Wings. Параллельно паттеры участвовали в проходивших в рамках основного чемпионата состязаниях от компании GameGear и в них стали первыми. Кстати, после возвращения на родину в рядах

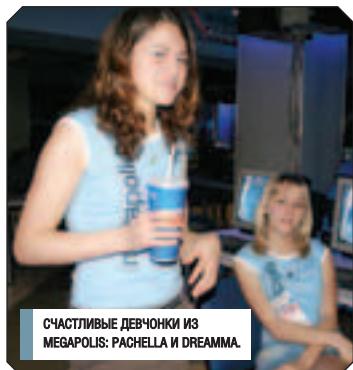


x4team произошли изменения – команду покинул WoodZy, и теперь состав выглядит таким образом: NooK, 400kg, Dantik, Rado и KALbi4. На диске к журналу вы найдете лучшие демо-записи с DreamHack 2005.

EASY_MEG из команды i.G.S.



два раза больше, фаворитки не выпустили удачу из рук. Незадолго до соревнований две главные столичные команды, p[Lat]inum и Flashback, сменили спонсоров, и в результате последняя стала называться PlayGround.megapolis, а «платиновые» леди перешли под крыло осиротевшего компьютерного клуба, также приютившего и квалификацию. По иронии судьбы именно москвички и встретились в главном матче, который обернулся полным провалом для «Флэшбэк». (К слову сказать, из-за малого количества участниц организаторы решили провести состязания по круговой системе «каждый с каждым».) Но вернемся к боям на турнире. На фоне невыразительного выступления прошлогодних чемпионок России – Pro.girl из Екатеринбурга (три поражения в трех играх) и Flashback (одна победа над уральскими спортсменками) основная борьба развязалась между i.G.S. из Волгограда и Megapolis. Первая встреча завершилась с небольшим



Счастливые девчонки из МЕГАПОЛИС: PACHELLA И DREAMMA.

преимуществом москвичек (16:13 на de_inferno), что означает успешное развитие женского киберспорта в глубинке. Правда, в финале столица все же свое взяла – счет 16:6 на de_nuke говорит сам за себя, и пятерка в составе Pachella, Svetaska, S1mona, Dreamma и Vemena заслужено завоевала путевку на крупнейший киберспортивный праздник для представительниц прекрасного пола. Чемпиона в номинации Warcraft III:

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей Q3 с PGChallenge, GGL American Cup и Battleground 1x1, ролики Counter-Strike с DreamHack 2005 и ESWC Sweden 2005, рипли с ESWC Russia 2005 и ShowMatch StarWars, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Кибер-технологии**ASUS GameLiveShow и GameFace Messenger**

опулярность онлайн-дневников, в которых миллионы людей описывают свою жизнь в реальном времени, подтолкнула компанию ASUS к созданию интересной технологии для любителей компьютерных игр. Утилита под названием GameLiveShow позволяет геймеру напрямую транслировать в Сеть прохождение любого игрового участка, а всем остальным дает возможность наблюдать за этим процессом на экранах своих мониторов. А если рассматривать эту разработку с точки зрения киберспорта, то она может стать неплохим подспорьем для начинающих игроков, которые теперь без особых проблем смогут «удаленно» набираться опыта у старших товарищей.

Механизм работает достаточно просто. Необходимо установить программу GameLiveShow (видеокарта должна быть производства ASUS), выбрать подходящее разрешение, частоту обновления картинки (от 10 до 30 fps), номер порта и максимальное число подключаемых абонентов. Если вы не нуждаетесь в том, чтобы любой желающий мог изучать ваши секреты, на доступ к «эфиру» можно поставить пароль. В свою очередь те, кто хочет наблюдать за игрой с помощью удаленного компьютера, также должны установить софт GameLiveShow на свой компьютер. Просматривать изображение они могут с помощью браузера Internet Explorer, в адресную строку которого вводится IP с номером порта.

В том же программном пакете присутствует еще одна любопытная технология – GameReplay. С ее помощью очень удобно сохранять игровые эпизоды в формате MPEG4. Достаточно выбрать частоту смены кадров, разрешение и директорию, в которую будут сохраняться файлы.



В ходе игры запись активизируется нажатием определенной комбинации клавиш (по умолчанию – Ctrl+Alt+S). Затем полученные видеофрагменты можно посмотреть, открыв закладку Preview. Совсем немного времени прошло с момента появления приложения GameFace Live (мы о нем писали в «СИ» №8), как компания ASUS обновила этот продукт, добавив в него функцию интернет-пейджера. Технология GameFace Messenger так же проста в обращении, как основные службы доставки сообщений, но в отличие от ICQ или MSN, обновленная утилита работает непосредственно во время игры. Подобно своей предшественнице, GameFace Messenger предоставляет возможность и аудио/видеосвязи (с помощью микрофона и веб-камеры). Программа позволяет наблюдать «окошки» с изображениями тех игроков, которые говорят в данный момент, причем остальные действующие лица появляются на экране без каких-либо усилий с вашей стороны – утилита имеет режим голосовой активации. Новые видеокарты ASUS уже комплектуются этим полезным софтом, а обладателю более ранних моделей графических адаптеров необходимо скачать приложения с сайта компании (http://event.asus.com/vga_newfeatures/gaming.htm). ■



The Frozen Throne 1x1 угадать было несложно – им, так и хочется сказать «по традиции», стал SK.Deadman. А вот за второе место, также дающее право на поездку во Францию, разгорелась ненужная борьба. Правда, лишь между московскими игроками. Питерцы, среди которых множество сильных страте-

гов, неоднократных призеров WCG Russia и ESWC Russia, на квалификацию 2005 года не приехали, сославшись на трудности с билетами в столицу. Основными претендентами на «серебро» и, соответственно, путевку в Париж являлись Armor и Caravaggio. Однако в тот день в клубе зажглась новая звезда – звезда

четырнадцатилетнего паренька SweN'a из подмосковных Люберец. Ему по очереди удалось одолеть всех перечисленных бойцов, за исключением Deadman'a. «Непобедимый Ночной Эльф» дважды играющи расправился со своим соперником, даже не удосужившись выбрать свою любимую расу и полагаясь на

random. В стыковочном матче виннеров Дэдману выпал Альянс, а в финальном бою – Нежить. И в обоих случаях Свен и близко не подобрался к победе. Третьим на пьедестале оказался Caravaggio, усердно тренировавшийся для отборочных, но допустивший роковую ошибку в самый ответственный момент. ■

Тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Ночных Эльфов

Сегодня мы рассмотрим тактику сильнейшего российского дуэлянта и одного из лучших в мире игроков за Ночных Эльфов – Deadman'a aka aptm70. На национальной квалификации ESWC 2005 он просто издевался над своими соперниками, и близко не подпустив их к заветной победе. Ничего не смог поделать с Дэдманом и прошлогодний чемпион WCG Russia, Caravaggio, мастер Альянса. На матче этих стратегов на карте Lost Temple остановимся подробнее. В дебюте на каждого игрока пришлося по базе и четыре труженика. Начальные шаги соперников одинаковы – строительство Алтаря и наем дополнительной рабочей силы. Но если

Caravaggio довольно быстро заложил фундамент Фермы и Барака, Deadman лишь начал выращивание Лунного колодца. Дело в том, что первый герой Ночных Эльфов, в качестве которого в 99 случаях из 100 опытные бойцы выбирают Охотника на Демонов, достаточно силен и без поддержки войска. В рядах Альянса уже появился Пехотинец, а у Дэдмана только-только забегал предводитель будущей армии; по уровню всюду снуют Светлячки – так игроки разведывают местность. Caravaggio, не долго думая, отправился на разборку с нейтральными монстрами. Для этого он выбрал ближайший рудник, прихватил несколько рабочих, призванных в ополчение, и начал очищать от зверей место для

будущей второй базы. Deadman также решил прокачаться и исследовал центр карты, не боясь драться с троллями третьего и четвертого уровня – «Жар Преисподней» позволяет Охотнику на Демонов наносить повышенный урон всему живому. Герою же человеческой расы, Верховному Магу, для начала полезнее изучить заклинание «Дух Воды». Итак, Альянс развивает экономику, а Ночные Эльфы пытаются ему помешать. Казалось бы, преимущество на стороне людей, однако во владениях Deadman'a также вовсю кипит строительство. Один за другим выращены еще несколько Лунных колодцев, а также Древо Войны и Охотничий зал. Последний нужен для тренировки

Охотниц – отличных воительниц (не забудьте про upgrade «Лунный чакрум» и Древо Вечности), особенно хорошо сражающихся против Пехотинцев. Дальше – больше. Deadman доводит численность своей армии до 6 единиц и строит неподалеку от рудника Древо Жизни, после чего нападает на «нейтралов». И теперь его казна пополняется ресурсами с удвоенной силой. В одном из эпизодов блеснул умением Caravaggio – неудачно подраввшись с противником, он, удирая с остатками изрядно потрепанной армии, неожиданно развернулся Верховного Мага и добил собственного солдата. Так он не позволил врагу получить, казалось бы, по праву заработанные очки опыта. К девятой минуте дуэли у соперников появились вторые герои. Caravaggio вполне логично выбрал Горного Короля с его убойным «Молотом Бурь», а Deadman, как всегда исходя из действий оппонента, предпочел Хранителя Роци. Этот герой способен опутывать корнями любого юнита, что особенно важно в борьбе с Пехотинцами. Наконец, наступила развязка. Альянс сосредоточился на покупке Орудийного расчета, Целителей и Грифонов. Ночные Эльфы сколотили армию из Дриад и Друидов-медведей. А вот про авиацию Дэдман забыл и создал несколько Гиппогрифов, лишь обнаружив, что воздушное пространство во власти неприятеля. Запоздалая реакция стоила Deadman'у пары Охотниц. Зато на земле он не уступил ни пяди. Самая концовка не отличалась особой зрелищностью. Caravaggio одну за одной терял свои базы, а его соперник, напротив, овладевал новыми территориями и тренировал Гиппогрифов, не забывая и про наземных юнитов. В результате перед заключительной схваткой силы игроков явно были неравными – Ночные Эльфы, даже если бы и лишились части войска, то легко восполнили бы потерю. Чего не скажешь об Альянсе. Победа досталась Deadman'. ■



В НАЧАЛЕ БОЯ ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ МОЖЕТ В ОДИНОЧКУ РАССТРОЙСТИ ПЛАНЫ НЕПРИЯТЕЛЯ.



ХРАНИТЕЛЬ РОЦИ ОПУТЬЯВАЕТ КОРНЯМИ ВЫБРАННУЮ ЖЕРТВУ – ВАМ ЛиШЬ ОСТАНЕТСЯ ЕЕ ДОБИТЬ.



ДРУИДЫ-МЕДВЕДИ С МАГИЕЙ «РЕВ» – НЕПОБЕДИМАЯ СИЛА НА ЗЕМЛЕ.



ОХОТНИЦЫ ИМЕЮТ ПРЕИМУЩЕСТВО ПЕРЕД ПЕХОТИНЦАМИ ЗА СЧЕТ ДАЛЬНЕГО РАДИУСА АТАКИ.

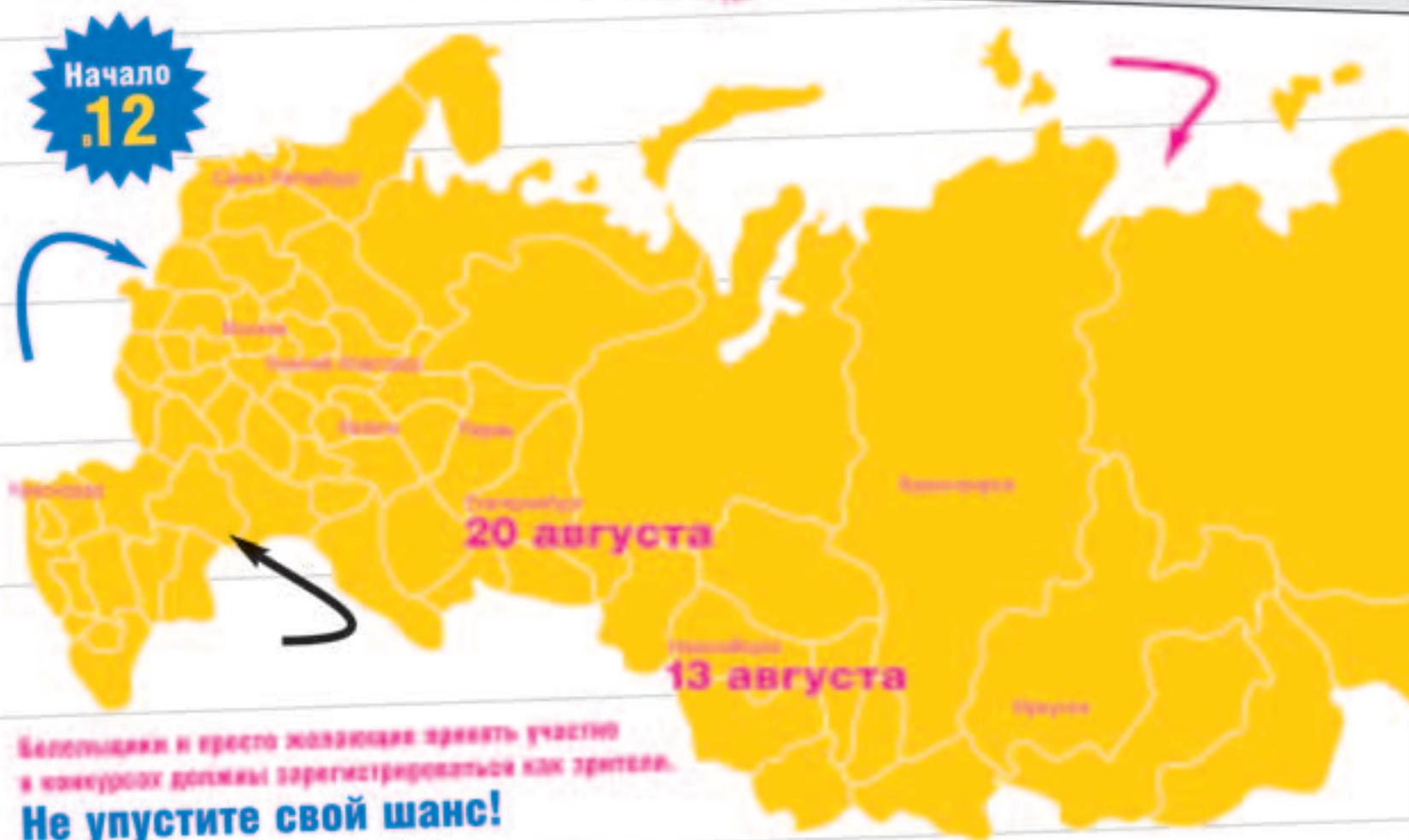
На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: большой репортаж с Electronic Sports World Cup 2005, результаты World e-Sports Games 2005 и тактика Warcraft III: The Frozen Throne 1x1.

ТУРНИР 10 ГОРОДОВ

МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «РС ИГРЫ»

август-октябрь 2003 года



В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena

Победитель поедет в **Москву!**

Встречи с редакторами журналов, турниры, конкурсы, сотни призов!

Подробности и регистрация
на сайте: www.tur10.ru

Партнер: **iriver**

Генеральный
партнер:

GIGABYTE®



ОНЛАЙН

Address СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/191/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

TranslateIt! 1.0

<http://www.translateit.ru>

Как мы знаем, большинство сайтов Интернета «говорят» по-английски. Установите этот компактный англо-русский переводчик, и, о чудо, достаточно подвести к незнакомому слову курсор – и его перевод появляется в окне-подсказке.

ОЦЕНКА:
РАЗМЕР:

★★★★★
1630 Кбайт

Icons Look 1.2

<http://www.carc.hotmail.ru>

Хотите заменить стандартные иконки Windows на оригинальные, скажем, из любимой игры? Легче легкого – IL справится с этим! Просто укажите папки, где искать – сохранять, а также типы файлов, откуда брать иконки (*.dll, *.exe).

ОЦЕНКА:
РАЗМЕР:

★★★★★
19 Кбайт

Boost It 1.2

<http://hmg.narod.ru>

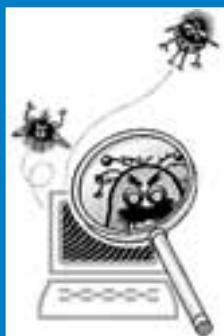
Небольшая утилита, ускоряющая работу компьютера в целом. Это достигается установкой более высокого приоритета программы или игре, с которой сейчас «работает» пользователь. Не требует инсталляции или модификации реестра.

ОЦЕНКА:
РАЗМЕР:

★★★★★
240 Кбайт

[Все >](#)

Вы отключены от Интернета!



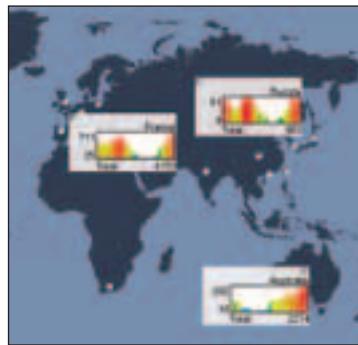
Федеральная комиссия США по торговле (FTC) выступила с инициативой принудительного отключения от Интернета компьютеров, с которых идет рассылка спама. При этом речь ведется не о спамерах-профи, а о домашних ПК, с помощью вирусов превращенных в «спам-машины». Именно с таких компьютеров-зомби, без ведома владельцев, хакеры рассылают 50-80% годового объема спама. Повторное подключение разрешат лишь после того, как владелец компьютера представит документ, подтверждающий избавление от вирусов.

РЕАЛИТИ-ШОУ В КАЖДОМ ОФИСЕ

Американская ассоциация менеджмента и ePolicy Institute опубликовали отчет (<http://www.amanet.org/press/amanews/ems05.htm>) о положении дел в сфере скрытного наблюдения руководства компаний за сетевой активностью персонала. В США этот вопрос весьма актуален, ведь почти в 50% компаний сотрудники увольнялись именно с формулировкой «за злоупотребление Интернетом или электронной почтой». Для сравнения, за « злоупотребление служебным телефоном» расставались с работниками лишь в 6% фирм. Как выясняется, американским «белым воротничкам» приходится тяжко. Работодатели широко используют такие приемы, как программы-регистраторы нажатия клавиш или спутниковые системы глобального позиционирования (GPS), отслеживающие в реальном времени местонахождение сотрудника по его сотовому телефону или противоугонному маячку служебного авто. Но и этого мало. Почти 75% компаний следят, какие сайты посещают сотрудники, а 65% – без колебаний блокируют соединения с «плохими», с точки зрения руководства, ресурсами (игры, порно, казино). 36% работодателей отслеживает содержание набираемого текста и время, проводимое за клавиатурой. В 50-55% компаний сохраняются и проверяются все компьютерные файлы и электронная переписка сотрудников. При этом о тотальной слежке сообщают сотрудникам в среднем лишь 83% работодателей...

ZOMBIEPC ИЛИ ЦИФРОВАЯ НЕЖИТЬ

«Подобно восставшим мертвецам, армии «компьютеров-зомби» разрушают корпоративные сети и высасывают жизнь из критически важных бизнес-систем во всем мире». Таким жутковатым сравнением представляют проект ZombieMeter разработчики из CipherTrust (<http://www.ciphertrust.com/resources/statistics/zombie.php>). И правда, есть чего бояться. Согласно ежечасно обновляемым показаниям ZombieMeter'a, за день по всему миру зомбируется свыше 170 тысяч компьютеров (по 7 тысяч в час). Из них на долю Европы приходится 26%, США – 20% и около 15% на Китай. Причем в большинстве случаев заражаются самые производительные машины, оснащенные скоростным доступом в Интернет, –



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Компьютеры, на которых установлена Windows XP Service Pack 2, в 15 раз меньше подвержены инфицированию некоторыми из самых опасных форм зловредного программного обеспечения (malware), чем ПК, работающие под Windows XP SP1.

...В 2004 году в США объем рынка видеоигр (\$5.2 млрд. и 161 млн. копий) оказался почти в пять раз больше, чем объем рынка игр для персональных компьютеров (\$1.1 млрд. и 45 млн. копий). Компьютерные игры в этой стране постепенно утрачивают популярность – год назад их было продано на \$1.2 млрд. (53 млн. копий).

...Среднестатистический геймер – фанат, он тратит на игры 6.8 часа в неделю, а 23.4 часа уделяет спорту, чтению, походам в кино, театр и пр. 93% игроков постоянно читают книги, 79% занимаются спортом, 63% ходят в театры, музеи и на концерты.

...В России и на Украине проживает наибольшее количество людей, потерявших близких родственников на войне (соответственно 64% и 60%). Для сравнения – в Германии таких 39%, в Австрии – 38%, в Польше – 34%, в Словении – 31%, в Венгрии – 27%, а в США – 14%.

...Если принять совокупную мощь всех государств мира за 100%, то, согласно выводам RAND Corporation, на долю США сегодня приходится 20%, Европейского Союза и Китая – по 14%, Индии – 9%, Японии – 3%, России, Бразилии и Южной Кореи – по 2%.

...Красная форма помогает спортсменам побеждать – к такому выводу пришли британские антропологи, анализируя результаты Олимпиады и футбольного турнира 2004 года. Возможная причина, характерная и для животного мира, в подсознатель-



Go

Мини-игры

Устали отдохнуть? Готовы работать головой? Среди мини-игр проще простого найти приличные головоломки. Скажем, пройти до конца Hapland – означает отыскать правильную последовательность из 45 шагов. Да и другие загадки не хуже и заставят покорпеть...

HAPLAND 2

<http://www.foon.co.uk/farcade/hapland2>

Щелкайте мышкой на всем! Нет, в самом деле – щелкайте на всем! Иначе решить загадки второй серии Hapland не удастся, продолжение получилось еще более каверзным, чем оригинал. А вот цель культовой игры прежняя – запустить каменный «портал», чтобы открыть миру его силу.



GATE GEARS DELUXE

<http://www.gamesofgondor.com/games/gategearsdeluxe.html>

Глядя на игровое поле, кое-кто непременно вспомнит цветные шары Lines. Не обманывайтесь, игра намного сложнее. Тут тоже надо выстраивать комбинации, однако шары связаны друг с другом (по 4-е штуки) и тактическое мышление просто must have. Есть и помощь – кнопка Shuffle.



MATCHSTICK

<http://www.zefrank.com/matches/index2.html>

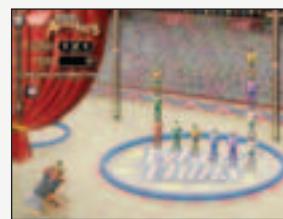
Народные «головоломки из спичек», которыми развлекаются на лекциях, застольях и пикниках, обрели флэш-воплощение. Выясняется, что спичечные загадки могут быть куда сложнее, чем мы думали. Впрочем, не решив одну позицию, можно сразу переходить к следующей (а всего их 6 шт.).



AMAZING ACROBATS

<http://www.nabiscoworld.com/Games/game.aspx?gameid=10086>

Обязательно изучите инструкцию к этой симпатичной игрушке, цель которой выстроить акробатов в группы по цвету, стреляя ими из пушки. А если зарегистрироваться на сайте www.nabiscoworld.com, то можно не только сохранить свои рекорды, но и участвовать в розыгрыше приза.



ФАКТ

Китайский суд приговорил к смертной казни 41-летнего геймера Цю Чэнвэя, убившего соклановца из-за кражи и последующей продажи за \$870 имениного виртуального меча из MMORPG *Legends of Mir 3*.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

MSN Toolbar

<http://toolbar.msn.com>

Теперь можно не ждать давно обещанного IE 7, поскольку Майкрософт уже выпустила для IE 6 панель, которая реализует лучшие функции нового браузера. Это многооконный серфинг, блокировка рекламы, автозаполнение форм и т.п.

MosMap Lite 2.2

<http://www.moscowmap.ru>

Досуг, особенно летом, следует продумать очень тщательно. Интерактивная карта Москвы покажет все улицы и заведения, реки и пруды, парки и лесные массивы столицы. Мало? На сайте есть еще карты С.-Петербурга и области.

ОЦЕНКА: РАЗМЕР:

★★★★★
603 Кбайт

В ИНТЕРНЕТ – ИЗ ДЕТСАДА

Оказывается, американские дети выходят в Сеть очень рано, еще даже не научившись читать. Как сообщает интернет-издание «Вебпланета», ссылаясь на данные Министерства образования США, 23% детей в возрасте 3-5 лет уже бродили по просторам Интернета. Кроме того, большую часть новых пользователей Интернета как раз и составляют дети 2-5 лет. Их сетьевая активность весьма специфична – сайты с веселыми историями, несложными играми и онлайновыми уроками, и прямо в Сети они изучают свои первые буквы и цифры. Что касается детей постарше (дошкольного возраста), то интернетчиков среди них уже 32%. Как отмечается в докладе министерства, большинство из них выходят в Сеть под присмотром родителей.

ГАРРИ ПОТТЕР И МИЛЛИОН ПОСЕЩЕНИЙ

Эмерсон Спарц из штата Индиана (США), шесть лет назад создавший сайт, посвященный Гарри Поттеру, удостоится завидной награды. 16 июля, в день выхода в свет шестой книги серии («Гарри Поттер и принц-полукровка»), он встретится с Джоан Роулинг, литературной матерью всемирно известного мальчика-мага. Писательница заявила, что этот сайт – один из самых любимых и пригласила юношу к себе в гости.

Спарц, который этой осенью начнет изучать менеджмент в университете Нотр-Дам, создавал свой сайт не в одиночку, ему помогало около 40 друзей-добровольцев. Итоговый успех любительского проекта, размещенного по адресу <http://www.mug-glenet.com>, действительно впечатляет – сегодня сюда заходит около миллиона посетителей в день.

ПОРНОГРАФИЯ ОБРЕЛА ЗАКОННОЕ МЕСТО

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), ведающая распределением доменов в Интернете, сделала первый шаг к созданию во Всемирной паутине «квартала красных фонарей», сообщает агентство MIGnews.com. Согласно решению ICANN, владельцы порносайтов получают возможность добавлять к своим адресам доменный суффикс XXX. Предположительно, за это придется платить \$60 в год.

Ожидается, что адреса с суффиксом XXX появятся в Интернете ближайшей осенью или зимой. ICANN полагает, что хозяева порносайтов согласятся добровольно пойти на такой шаг из-за растущего давления со стороны американского правительства.

Выиграют от нововведения и рядовые пользователи – изменение адресов облегчит поиском машинам и фильтрам блокирование сайтов порнографического содержания. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

ных импульсах подавляющих выработку тестостерона у противника «красных».

...В крови абонентов сотовой связи содержится больше веществ, вырабатываемых иммунной системой, что может вызывать появление аллергических реакций, в частности, экземы и дерматита.

...В Токийском университете электрокоммуникаций разработан способ фотографирования, который позволяет избежать отпечатков, испорченных из-за того, что человек моргнул. Для этого камера делает за 0,5 секунды 15 кадров, после чего ее компьютер анализирует фотографии, отыскивая закрытые глаза, и сохраняет только удивившиеся снимки.

...Компания Sharp создала новую линейку LCD-телевизоров, которые оснащены адаптером Wi-Fi для связи с компьютером.

...Обнаружен ген, названный GABRA2, отвечающий за развитие алкоголизма у россиян. Ранее он также был выявлен и у американских алкоголиков. Исследование показало, что «люди с жаброй» не обязательно начнут злоупотреблять спиртным. Однако наличие GABRA2 – это фактор риска, и при прочих равных обстоятельствах его носители заметно чаще становятся алкоголиками.

...Британские мужчины являются мировыми лидерами в сексе, по крайней мере, по продолжительности полового акта – 7,6 минуты, у американцев – 7 минут, у испанцев – 5,8 минуты и у датчан – 5,1 минуты. Быстрее всех турки – 3,7 минуты.

«Интернет.ру»
(<http://www.internet.ru>),
«Вебпланета»
(<http://www.webplanet.ru>),
«Washington Profile»
(<http://www.washprofile.org>),
«Известия Науки»
(<http://www.inauka.ru>)



ОНЛАЙН

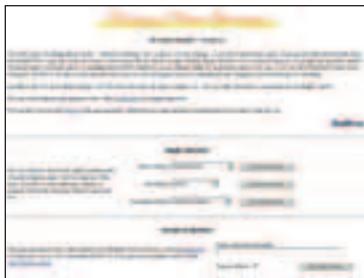
Address СИ://САЙТЫ.ОНЛАЙН/191/ ТАТЬЯНА ВИРЯСОВА-/ TATVIR@MAIL.RU/

САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

Fantasy Name Generator

<http://rinkworks.com/namegen/>

Неважно, сочиняете ли вы рассказ или играете в фэнтези-RPG, но одна



из насущных задач – придумать имена персонажам. У кого-то процесс «имитворчества» проходит в два счета, а кто-то, наоборот, изрядно мучается. И на русских шардах появляются персонажи, которых кличут «4uva4ok», «4EBURAWKA» или, в лучшем случае, «МурJlblka». А уж если надо придумать много необычных и звучных имен, то просто беда... Fantasy Name Generator – программа, которая создает бесконечное число случайных имен персонажей, названий местности и многое другого. Генератор имеет два интерфейса: обычный и «продвинутый». Первый просто придумывает случайный набор имен: серьезных, смешных и специального назначения (японских, китайских, греческих, древнеримских, гавайских и т.д.). «Продвинутый» позволяет задать особые параметры такого творчества.

Seventh Sanctum

<http://www.seventhsanctum.com>

Этот сервер, безусловно, поможет развитию творческих способнос-



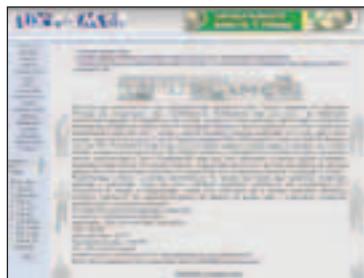
тей. Второго такого хранилища всевозможных полезных идей в Сети больше нет. Ресурс полезен не только геймерам, но и писателям, художникам, да и вообще, любым творческим личностям.

Здесь можно создать не только имена и названия для городов, организаций, книг, оружия, веществ и технологических процессов, но и определить внешний вид и характеристики персонажей. Немного погулял по сайту – и, пожалуйста, написал книгу, создал игру, придумал технологию (ну и, как следствие, заработал кучу денег и разбогател). Автор проекта Steven Savage уже пятый год творит программы-генераторы всего, что душа угодно, и бесплатно дарит идеи всем желающим.

Во что играет Пингвин?

<http://serioustux.narod.ru>

Для Linux тоже существуют игры, причем не только простенькие



Lines и пасьянсы, но и красивые 3D-проекты, как коммерческие, так и любительские. Полный каталог игр для Linux выложен на сайте Tux Games. Из любительских игрушек отметим гонки Trigger, мощнейший авиасимулятор FlightGear, шутер Cube, 3D-бильярд FooBilliard. Но не только энтузиасты разрабатывают игры для Linux. Многие крупные компании выпускают свои игры сразу в двух версиях – для Windows и Linux: Doom 3, Unreal Tournament 2003 и 2004, Quake 3, Return to Castle Wolfenstein, Sim City 3000, Neverwinter's Night и др. В нашей стране купить их трудно, зато теперь можно скачать из Сети хотя бы демо-версии этих игр.

F-1 Live.ru

<http://www.f1-live.ru>

Один из лучших российских серверов о Формуле-1. Свежая информация из мира «Больших гонок». Самые интересные и только проверенные новости дополнены эксклюзивными переводами иностранных статей. Читатели найдут здесь сведения не только о гонках, но и обо

Почтовые игры Рунета

Win-desing.ru

<http://www.win-design.ru>

Сайт для тех, кому надоел обычный дизайн Windows. Здесь вы найдете огромную коллекцию шрифтов (особенно впечатляют довольно редкие готические гарниту-

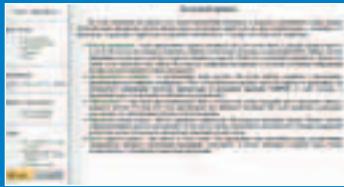


ры), иконок, курсоров для мыши, заставок, а также всевозможных прикольных screenmate'ов (это когда на рабочем столе поселяется забавное анимированное существо). Одним словом, посетители ресурса смогут подобрать все необходимое для оформления Windows в согласии с личным вкусом.

Страница Дениса Саквы

<http://sakva.narod.ru>

Казалось бы, классическая домашняя страница – автор рассказывает немного о себе и своих увлечениях. Но поскольку одно из основных увлечений Дениса –



разгон процессоров, то геймеры и оверклокеры найдут тут немало интересной и нужной информации (статьи, программы и полезные ссылки).

Sacred.GameGuru.Ru

<http://sacred.gameguru.ru>

Образцово-показательный фанатский сайт, созданный руками небольшой группы энтузиастов. Все поклонники серии Sacred и в особенности те, кто с нетерпением ждет локализации Sacred: Underworld, обретут здесь немало единомышленников. Набор разделов обычный (файлы, про-



хождения, FAQ, скриншоты...), а вот активность форума прямо-таки поражает. Причины у этого феномена, думается, две – поддержка популярного GameGuru.Ru и, конечно же, обилие поклонников «Князя Тьмы» в России.

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.



Хакер Спец 07(56) УЖЕ В ПРОДАЖЕ

СТАТЬИ



всех других сторонах жизни Формулы-1: истории пилотов и команд, статистические данные. Внимание геймеров на этом сервере, безусловно, привлекает Virtual Grand Prix Championship – экономический симулятор на основе компьютерной игры Grand Prix 4. Это офлайновое соревнование и не требует от участников каких-либо специальных технических познаний или материальных затрат. Для участия в нем необходима лишь сама игра Grand Prix 4 и возможность хотя бы периодического и кратковременного выхода в Интернет.



Оптические иллюзии, обманы зрения, феномены

<http://www.log-in.ru>

Проект посвящен тому, чего не может быть никогда, – иллюзиям всех видов, в первую очередь, оптическим эффектам, обманам зрения, а также тематическим загадкам, логическим играм и головоломкам. Всевозможные зрительные искажения, двойственные обrazy, иллюзии движения, картинки-перевертюши, неадекватное восприятие глубины, цвета и размера изображения дополнены большой коллекцией знаменитых стереограмм,

создающих видимость объемного изображения хитрым сочетанием точек и штрихов. От всего этого голова идет кругом у 2 миллионов посетителей, побывавших на сайте. Самое приятное, что все полторы тысячи размещенных тут обманов можно оценить и обсудить на форуме.

Homeenglish

<http://www.homeenglish.ru>

На этом сайте вы найдете все для изучения английского языка, не выходя из дома: словари (в том числе словарь современного сленга), переводчики текстов, программы, помогающие изучать язык, и обучающие игры. А также стихи, сказки, шутки и анекдоты, пословицы и поговорки, рефераты на все случаи жизни и тексты песен на английском языке. Выложенные на сервере уроки английского представляют собой не что иное, как постепенный перевод романа Стивена Кинга «Bag of bones» («Мешок с костями»), и каждую неделю на сайте появляется следующая часть книги. Прекрасная возможность совершенствования иностранного языка – общение с его носителями, так что не стесняйтесь пользоваться приведенными тут ссылками на сайты знакомств по переписке. ■

Favorites: Тестирование и ремонт

- <http://www.benchmarkhq.ru> – нужно что-то протестировать?.. несомненно, вам сюда!
- <http://www.hardwareortal.ru> – обзоры и тесты компьютерного железа.
- <http://www.s-test.elistel.net> – теоретический портал, посвященный вопросам тестирования. Только для самых дотошных и подкованных...
- <http://www.hardw.net> – некоммерческий проект, посвященный ремонту и настройке компьютерного «железа», отличается простотой изложения самых сложных вопросов.



МОБИЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ

Как не остаться с носом
в период бурного роста
мобильной индустрии

В СВЕЖЕМ НОМЕРЕ СПЕЦА:

- Технологии и стандарты
- Построение мобильного сервиса
- Беспроводные технологии
- Поднятие денег на сотовой связи
- Продажа медиа-контента от и до
- Мобильная игромания
- SMS-спам
- Копеечка для портала
- Психология денег



ВЕСЬ СОФТ ИЗ ЖУРНАЛА
и другие полезные программы
**НА ПРИЛАГАЕМОМ
МУЛЬТИЗАГРУЗОЧНОМ СД!**

**ХАКЕР СПЕЦ
ЖАНЕР**

(game)land
www.gameland.ru



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/191/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

ОТКРЫТИЕ БЕТА-ТЕСТЫ ИЮЛЯ

Поступил тут от вас, дорогие читатели, провокационный вопрос. Пишет на форуме «Страны Игр» некто platonov: «А вы сами-то участвуете в бета-тестах, которые описываете в журнале?..» Обижаете! Ну, конечно же, участвуем. Причем те игры, что удостаиваются упоминания в этой рубрике, лишь вершина айсберга. Когда начальство отворачивается, мы охотно тратим рабочее время и редакционный трафик на тестирование всякого рода забавных, необычных и, страшно сказать, андеграундных проектов.

Например, Илья Ченцов и некоторые коллеги по редакции не так давно увлеченно тестирували чешский любительский 2D-квест «Пять магических колец» (<http://offstudio.fabry.cz>). Вот их заключение: «Несколько затянутое, на наш взгляд, вступление. Технически сделано очень качественно, приятная графика в редком для рисованных квестов стиле, хорошая музыка. Как и заявляют авторы, сюжет и игровой процесс навеяны Kyrandia и King's Quest...». Вы, кстати, можете составить собственное мнение об этой игре – всего 120 Мбайт и, если ничего не случится, то она даже будет на одном из дисков к номеру.

Что касается меня, то последние месяцы я провел в игровом подполье – тестируя эмуляторы онлайновых ролевиков. Отчеты о злоключениях на шардах популярных MMORPG вы найдете в последних номерах родственного нам издания «Путеводитель: РС ИГРЫ».

Так что, г-н platonov и другие сомневающиеся, – у нас все по-честному.

А теперь пора вернуться к нашим барабанам, то бишь – к общедоступным бета-тестам.

Irth Online

Игра была представлена на последней Е3, а уже в начале июня объявлено о скором начале открытого бета-тестирования. Когда писались эти строки, клиент еще не был выложен в Сеть, но, по словам разработчиков из Magic Hat Software, это вопрос ближайших недель.

Попробовать Irth Online стоит по целому ряду причин. Во-первых, приятно побывать в по-настоящему крупном игровом мире (38 тысяч квадратных километров), где перемещаться можно как с помощью порталов, так и на верховых животных или, например, на дирижаблях. Во-вторых, внутренняя механика этой MMORPG обещает «правильный», близкий к оптимальному геймплей, которого лишены некоторые другие проекты. В Irth Online отсутствуют классы персонажей, зато есть несколько рас (на время бета-теста их число будет ограничено тремя), каждой из которых доступны любые умения и навыки. Это здорово, как и то, что способности развиваются лишь по мере их использо-

вания, а не за счет накопления и произвольного перераспределения неких skill points!

В-третьих, в ходе тестирования будет очень интересно проверить новую систему PvP. Разработчики пошли своим, непроторенным путем, и в итоге родилась некая странная комбинация. В Irth Online не будет раздельных серверов для мирных и PvP геймеров, наоборот, на каждом сервере расы делятся на PvP и не-PvP, при этом жить они будут бок о бок. Как это отразится на игре – пока неизвестно, и лучшего способа, чем бета-тест, для проверки, нравится это вам лично или нет, не сыскать... Сайт игры располагается по адресу <http://www.irthonline.com>, там же можно найти и инструкции по получению Beta Keys.

Xiah: Oriental Fantasy Online

Массовое помешательство на почве онлайновых игр, поразившее Дальний Восток и Океанию, рождает одну MMO-игру за другой. Скачав с сайта Xiah (<http://asia.xiah.co.kr>) 471 Мбайт, вы попадете на тестирование свежайшей корейской много-пользовательской забавы. Жанр ее определить затруднительно, для простоты будем считать Xiah гибридом онлайнового ролевика с консольным файтингом.

Никакого крафтинга или экономики в Xiah нет, зато все остальные составляющие RPG имеются – набор опыта и skill points, рост характеристик, торговля, большое количество умений и предметов. Кстати, «уровни» тут понятие универсальное – они есть не только у персонажа, но и у книг, оружия и брони. Все 4 дос-



тальных персонажа – одной расы, примерно одинакового роста и возраста (17-24 года), а их развитие жестко задано игровой механикой. Нам нужно лишь пачками уничтожать монстров, вышибать из них учебники и деньги и время от времени обучаться «военным искусствам». После чего выяснить, какой персонаж самый крутой...

Такого рода онлайновые развлечения весьма популярны у дисциплинированных корейских геймеров, и мы бы советовали знакомиться с Xiah лишь тем, кого не устраивает большая доля анархии в других MMO. Однако найдется и пара особенностей, которые выделят Xiah из бесконечной череды клонов. Во-первых, отменная система взаимоотношений между игроками – вряд ли где еще представится возможность жениться, завести ученика или проводить PvP поединки на денежные ставки (дуэльные или «группа на группу», победитель забирает все минус 20% налога). А, во-вторых, очень забавна система приручения, «накачки» и трансформации животных. Ради этого и стоит поучаствовать в тестировании... ■



IRTH ONLINE (НА СТАДИИ БЕТА-ТЕСТА) – ПОРАЖАЕТ ИДЕЯМИ, НО НЕ ГРАФИКОЙ.

www.gameland.ru

новости, аннонсы, обзоры, коды и прохождения игр для всех современных платформ

аннонсы журналов

ЗАСЕКИТЕ

время

- * Сколько Вы потратите на дорогу до магазина и обратно
- * Сколько Вам придется ждать консультации менеджера в магазине
- * Сколько Вам придется стоять в очереди

Сколько вы успеете
сделать, пока покупка
сама едет к Вам!

Играй
просто!

GamePost



Boiling Point DVD
Edition

\$69.99

Star Wars: Knights
of the Old
Republic 2: The
Sith Lords (EU)

\$65.99

Splinter Cell:
Chaos Theory

\$79.99

* Доставка
день в день

* Моментальные
консультации по
телефону

* Возможность
заказа через
интернет и по
телефону

Тел. (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
(095) 780-8825
Факс. (095) 780-8824
www.gamepost.ru



Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



[PC] GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



Приведенные ниже команды вводятся во время игры:
MUNASEF – активировать Adrenaline Mode;
YLTEICZ – неуправляемые автомобили;
COXEFGU – режим нитро для всех машин;
ZEIIVG – зеленый свет на всех светофорах;
XJVSNAJ – время суток не изменяется;
CPKTNWT – взорвать все машины;

BSXSGGC или **RIPAZHA** – летающие автомобили;
ASNAEB – освободиться от преследования полиции;
FOOXFT – оружие у всех пешеходов;
HESOYAM – все оружие, броня и \$250.000;
OSRBLHH – понизить уровень Wanted до двух звезд;
WANRLTW – бесконечный боезапас;
BAGUVIX – бесконечное здоровье;
CVWKKXAM – бесконечный запас кислорода.



[PC] SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

В директории с игрой найдите файл game.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите все строчки, в которых присутствует слово «moneyp» и исправьте их так, как показано ниже:

```
moneyEmptyScene = 999999
moneyStartStory = 999
moneyStartBackyard = 9999
moneyStartApartment =
9999
moneyStartPenthouse =
99999
```

После этого начните новую игру. Главный герой становится миллионером.



ЕЩЕ

► [PS2] MADAGASCAR

Все указанные команды вводятся во время игры:

▲, ▼, ×, ×, R1, L1, R2, L2, △, □, ○ – режим бога;
R1, R1, ○, L2, L1, ×, △, R1, ▲ – выбор уровня.



► [PS2] OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED

Чтобы увеличить размер определенных частей тела волейболисток, во время игры зажмите □ и введите ○, ▲, ○, △.

Чтобы открыть все площадки, выберите режим Exhibition, зажмите □ и введите ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, △, ▲, △.



► [PC] ELITE WARRIORS: VIETNAM

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) для того, чтобы вызвать консоль. В появившемся окне введите один из следующих кодов:

/cheatheat – активировать режим ввода читов;
/ammo – бесконечные патроны;
/fov – показать поле обзора противника;
/fly – режим свободного полета;
/godmode – режим бога;
/invis – невидимость;
/winmission – выиграть текущую миссию.



[Xbox] MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

В главном меню игры выберите опцию **Options**, а затем перейдите на закладку **Cheats**. Здесь вы сможете использовать следующие команды:

Ontheroad – машины не получают повреждений;

Roadtrip – открыть трассы во всех городах.

Секретные машины.

Corvette'68 – получите все muscle cars в режиме America races;

Cadillac Escalade ext – успешно завершите второй заезд на трассе в San Diego;

Cadillac Escalade ext dub edition –

успешно завершите заезд в Атланте;

Chrysler 300c dub edition – завершите

трассы «Balboa park» в San Diego.



[PC] BATTLEFIELD 2

В папке EA GAMES\Battlefield 2\python\bf2\stats\python\bf2\stats находится файл **unlocks.py**. Откройте его с помощью любого текстового редактора. В одной из строк этого файла прописана опция «**defaultunlocks**». Ее нужно исправить следующим образом:

defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1]

После этого в вашем распоряжении окажется секретное оружие, которое разработчики не включили в мультиплерный режим Battlefield 2. Оно доступно только в одиночном режиме.



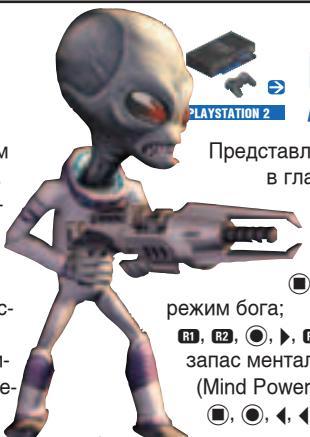


[PC] PARKAN

Откройте файл parkan2.ini в любом текстовом редакторе и найдите строку ;BulletProof = 1. Уберите точку с запятой и сохраните изменения.



После загрузки новой игры вы получите бессмертие во время космических сражений.



[PS2] DESTROY ALL HUMANS!

Представленные ниже читы вводятся в главном меню игры при зажатой клавише **R2**:

↔, ○, R2, ▶, R1, □ – бесконечное оружие;

□, ○, ▲, ▲, ○, □ –

режим бога;

R1, R2, ○, ▶, R2, ○ – бесконечный запас ментальной энергии (Mind Power);

○, ○, ▲, ▲, ○, □ – неуязвимость.



[PC] EMPIRE EARTH 2

Во время игры нажмите **ENTER**, чтобы активировать режим ввода читов:

Icheat – включить режим использования команд;

Loot – добавить

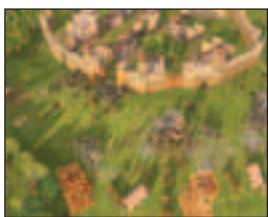
10.000 единиц для каждого ресурса;

Punish – 20 единиц урона для выбранного юнита или отряда;

recharge me – восстановить энергию выбранного юнита;

win – победа в миссии;

epoch up – переход к следующей эпохе.



[PS2] STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Используйте приведенные ниже читы в меню ввода кодов:

NARSHADDA – открыть все миссии игры;

AAYLASECURA – открыть все игровые арты;

TANTIVEIV – открыть все арены для дуэлей;

ZABRAK – открыть всех персонажей;

JAINA – разблокировать все боевые приемы;

COMLINK – открыть

все ролики;

BELSAVIS – восстановить

Силу и энергию героя;

KORRIBAN – открыть все

миссии в режиме Story;

KAIBURR – бесконечный за-

пас Силы;

XUSPHRA – бесконечное

здоровье.



→ READERS HINTS

Автор: Алексей Павлов
[sarpav@rol.ru]

XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ



Здесь можно найти пародию на один из фильмов про агента 007 – «Из России с любовью». Чтобы увидеть рекламу-пародию (From Realia with Love), нужно лишь внимательно смотреть начальный ролик (см. скриншот).

Автор: Олег Козлов

GRAND THEFT AUTO:
SAN ANDREAS

Одно из интересных наблюдений, сделанных мною во время путешествия по городу.

Первая миссия с Zero. Внимательно смотрите ролик. Когда главный герой направляется к прилавку магазина, чтобы успокоить своего товарища, камера покажет полки, на которых лежат диски с Grand Theft Auto: Vice City.



EASTER EGGS

WORLD OF WARCRAFT

Локация: Stranglethorn Vale – Hemet Nelsingway's Camp.

Название лагеря Hemet Nelsingway представляет собой анаграмму имени великого писателя Эрнеста Хемингуэя (Ernest Hemmingway). А в названии квеста Green Hills of Stranglethorn просматриваются аналогии с его произведением «The Green Hills of Africa».

Локация: Dun Morogh – Gnomeregan / Stranglethorn Vale – Booty Bay

Выполняя квесты в этой локации, обратите внимание на гоблина по имени Sprox. Чаще всего он встречается возле телепортера в Gnomeregan'e. А где-то неподалеку бродит его товарищ, которого зовут Scooty. Создатели World of Warcraft называли гоблинов такими необычными именами в честь персонажей фильма «Звездный Путь» (Star Trek).



Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

NEON



ПОПРОБУЙ МУЗЫКУ

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

10 СУПЕРПОСТЕРОВ

2 МЕГА ПОСТЕРА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ЧИТАЙ В ИЮЛЕ:

Хэдлайнер: группа A'STUDIO

Участники коллектива уверены, что занимаются грязным делом...

Эксклюзивный фотопортаж:

Группа The Servant в Москве. Мы провели 3 дня с рокерами из Лондона.

Мегастар: Justin Timberlake

Певец не собирается останавливаться на достигнутом и хочет попробовать свои силы в кино.

Фонотека: подборка дисков для любителей синти-попа

А также:

Океан Эльзи, Стас Пьеха, Kosheen Gorillaz, Faithless, Lindsay Lohan



Автор:
Сергей Парамонов
scar@game24.ru



GTA: San Andreas

В одном из прошлых номеров нашего журнала в рубрику «Тактика» уже попадала GTA: San Andreas в версии для PlayStation 2, сейчас пришло время PC-версии оставить свой неизгладимый след. Сразу стоит оговориться, что абсолютно никаких отличий в игровом процессе в версиях для обеих платформ нет, просто сегодня мы постараемся рассказать что-то новое о громадном мире этой великолепной и легендарной игры.

После 18-ти и старше

PC-версия игры совсем недавно разжилась специальным «взрослым» патчем, скачав который, можно получить возможность устроить шуры-муры со своей игровой герой. Да-да, теперь отношения не ограничиваются скучными похождениями по различным барам, ресторанам и дискотекам. Да и всяческие поцелуи – для детишек. Здесь все по-настоящему, в виде такой же мини-игры, как и поднятие штанг или бег по беговой дорожке. Нажатием клавиш «вверх» и «вниз» мы регулируем темп, определенной клавишей меняем вид обзора, а также можем сменить позу на более удобную и привлекательную. Данный патч можно свободно скачать из Интернета, например на сайте <http://www.gtasan-andreas.net>.



Прежде чем приступить к описанию самых интересных моментов, уделим немногого места комбинации управления «клавиатура+мышь». Она на удивление интуитивна и удобна – движение мышки в разные стороны отвечает за перемещения камеры; левая кнопка – действие, удары, выстрелы; правая – прицеливание; колесико позволяет переключать оружие. При помощи клавиатуры осуществляется передвижение (клавиши w, s, a, d), прыжки (shift), изъятие машин у граждан (клавиша Enter), и так далее. Управление в PC-версии действительно вышло на диво приятное, а те геймеры, которые привыкли играть в шутеры от первого лица, будут делать только ходьбы всем своим неприятелям. Теперь перейдем непосредственно, как и обещали, к самому любопытному. Первым в нашем секретном списке идет перечень всех секретных машин и мест, где таковые дожидаются игрока.

СЕКРЕТНЫЕ ТАЧКИ

- **BF Injection.** Находится на круговой гоночной площадке стадиона в Лас Вентурас в одном из первых ангара.
- **Super GT.** Выиграйте все бронзовы медали в школе вождения.
- **Dune Buggy.** Наберите двадцать пять очков на Dirt Ring.
- **Hotknife.** Выиграйте все золотые медали в школе вождения.
- **Jet Pack.** Завершите прыжок с самолета неподалеку от Лас Вентурас.
- **NRG 500.** А вот здесь придется потрудиться. Чтобы получить этот двухколесный чудо-агрегат, следует собрать все золотые медали в мотоциклетной школе. Также этот байк можно обнаружить в автопарке неподалеку от дома Сиджея.
- **Rustler.** Здесь все просто – соберите все бронзовые медали в школе стрельбы из пистолета.
- **Freeway.** Для того чтобы получить «свободного» двухколесного друга, требуется собрать все бронзовые награды в мотоциклетной школе.
- **Hotring racer.** Займите первое место в чемпионате 8-Track.
- **Monster Truck.** Разбить всех в чемпионате 8-Track.



■ **Stunt plane.** Получите все серебряные медали в школе стрельбы из пистолета.



только догадываться, для каких именно целей полиция использует этот предмет в душе. Между прочим, фаллоимитатор – очень сильное оружие, всего три удара и практически любой ставший на вашем пути отправится к праотцам.

Как защитить ниггеров

Когда на территорию вашей банды будут нападать другие группировки, нужно быстро-быстро вернуться в тот район, в котором наступают супостаты. Иногда действительно не хватает времени, чтобы доехать на разборки, – и вы лишаетесь части территории. Чтобы времени у вас было больше, сделайте следующие: сядьте в любую машину, предназначенную для дополнительных миссий (полицейская машина, такси, пожарная, скорая и так далее) и нажмите на клавишу, которая активирует начало этих заданий. Результатом станет заморозка атак конкурирующих банд, а вы, в свою очередь, сможете спокойно доехать до места военных действий.

Пуленепробиваемая тачка

В миссии «High Stakes, Low Rider» остановитесь возле финишной полосы. Гонка все равно кончится, а едущие позади вас машины встанут. Подойдите к красной машине Цезаря и толкните ее вплоть до ближайшего левого гаража. Дождитесь, пока гараж закроется, а потом загляните туда. Там будет поджидать вас пуленепробиваемое авто, которое может ожидать в дальнейшей игре.

ТАЙНЫ И СЕКРЕТЫ

Смех, да и только

Летите южнее моста Gant на джет-паке и получите специальное юморное сообщение.

Почти знаменит

Когда вы заканчиваете некоторые особо важные сюжетные миссии

(например, убиваете главаря банды Balls), – слушайте радио! Тогда вы обязательно услышите сообщение о том, что некий подозрительный человек перестрелял всю охрану и всадил бедолаге пулю в лоб. Пристально осознавать, что ты знаменит, пусть лишь в виртуальном мире.

Ба, знакомые все лица!

В одной из миссий за Zero вам нужно разгромить радиоуправляемые самолеты. Для выполнения этого задания в ваши руки попадает шестистрельный пулепет. Так вот, там же вы можете лицезреть, как Zero болтает с Томми Верчетти и Лансон Вансом.

Пуля для луны

Как в прошлых играх серии, попробуйте стрелять из снайперской винтовки по Луне. С каждым выстрелом она будет становиться все больше и больше, но потом начнет убывать и, в конце концов, уменьшится до своего первоначального размера.

Гора Rockstar North

На востоке Лос Сантос найдете небольшую скалу, именуемую Northstar Rock. На скале будут написаны имена разработчиков.

Брутальная полиция

Езжайте в полицейский участок Лос Сантос. Теперь спуститесь в гараж и сядьте в полицейскую машину. Уже на выходе вас будет поджидать маленькая армия полицейских.

Карты из Vice City

Езжайте в Angel Pine и найдите там закусочную Clucking Bell. Справа по улице вы увидите три мусорных ящика. Два из них можно открыть. Ударьте по ним и увидите карты города.

Призрачная угроза

Езжайте в парк Лос Сантос. В 20:00 и 6:00 можно увидеть граффити на стене. Как только это время пройдет, изображение на стене таинственным образом исчезнет. А подпись этого рисунка гласит «Families 4 Life».

БЕСПОЛЕЗНЫЕ ПРИКОЛЫ

Как в Rockstar стебаются над Driv3r

В одной из миссий от OG Loc'a нам



придется направиться в звукозаписывающую студию Бешеного пса (Madd Dogg) и выкрасть там тексты песен. В особняке мы прокрадываемся мимо охранника, играющего в видеоигру. В какой-то момент он воскликнет что-то вроде: «Черт, Таннер (главный герой Driv3r), ты вообще умеешь бегать, мать твою!» – и начнет материться. Отчасти он прав, поскольку в творении Reflections управляет главным героем без мата практически невозможно.

Как Rockstar стебаются над True Crime: Streets of L.A.

Чтобы увидеть рекламный щит с надписью: «Get rid of old rubbish, fast! True Grime: Street Cleaners» («Старье – на помойку! Вам помогут мусорщики из True Crime»), сядьте на поезд недалеко от дома Сиджея на Unity Station. На остановке после первого туннеля сойдите, и перед вами откроется картина с таким вот рекламным щитом. Но это еще не все приколы над достаточно успешным экшном от Activision. В миссии под названием «Home Invasion», которую дает Райдер (Ryder), ночью вы с ним будете домушничать, и Райдер скажет, что «Yah, yah, we gotta do it

ninja style!». Напомню, что главный герой True Crime, Ник Канг, постоянно произносит эту фразу во время рукопашных битв с неприятелями. Вот так в Rockstar «любят» игры своих конкурентов. Или это от осознания своего превосходства?

Игрушечные фигуры главных героев из Vice City и Manhunt в San Andreas.

Пройдите в кладовую Zero. Приглядитесь: на полках, помимо всячего хлама, можно увидеть игрушки Томми Верчетти и его верного напарника Винса Ланса. А неподалеку от них красуются маньяки из Manhunt.

Наследство Manhunt

Для того чтобы лицезреть Shock Trooper'a – злодея из Manhunt, идите в бар под названием Ten Green Bottles, неподалеку от вашего дома. Внутри заведения повернитесь к левой стене и увидите, что среди стройных силуэтов девушек есть и нарисованный почти во весь рост солдат из игры Manhunt.

ТАБЛИЦА БОНОСУ И СЕКРЕТНЫХ МАШИН

■ 100% завершенной игры

Бесконечный боезапас патрон для

«Уважуха» – главное в нашем деле!

Часть 1

Уважения само по себе расти никогда не будет, как и все другое в этой игре. Поэтому здесь мы приведем факторы, которые напрямую зависят от уровня уважения.

■ Общий уровень респекта.

Суммирует все действия, проделанные игроком, 40%.

■ Прохождение заданий.

По мере выполнения миссий набегает в общей сложности до 36% общего уважения.

■ Контроль над своей территорией.

От того, насколько эффективно вы защищаете свои и захватываете чужие территории, зависит 6% общего «респекта».

■ Деньги.

Объем вашего кошелька также внушает уважение, на него приходится порядка 6%.

■ Тело положение.

Стимул в 4% «уважухи», поможет добиться вам стального тела – как у Шварценегера!

■ Внешний вид.

Модные ниггеры получают на 4% уважения больше.

■ Отношения с девушкой.

Девчонка не должна скучать дома одинокими вечерами, поэтому и здесь есть стимул, равный 4% общего «респекта».



«Уважуха» – главное в нашем деле!

Часть 2

Если выше мы рассмотрели стабильный прирост респекта по мере прохождения, то здесь мы опишем факторы, от которых уровень уважения может падать или расти.

- Убийство наркодилера даст вам 0.5%
- Убийство лидера конкурирующей группировки принесет 5% респекта.
- Если вы случайно убили члена вашей группировки, то потеряете 0.5%.
- Ежели члена вашей группировки убили злодеи, то это минус 2%.
- Захват территории принесет 30% в вашу пользу.
- Потеря любой территории снимает с общего уважения 3%.
- И, наконец, каждый убитый служитель закона прибавляет 1% к уровню уважения.



всего оружия. Возможность менять статусы в доме Сиджея.

■ 100 граффити

Тес-9, AK-47, коктейли Молотова, которые лежат в доме Сиджея.

■ 50 снэпшотов

Sniper Rifle, Micro SMG, Shotgun, Grenades и собственный гараж в Сан Фиерро.

■ 50 устриц

Усиливает Sex Appeal и Lung Capacity.

■ 50 подков

Усиливает показатель Luck; дает M4; MP5; Shotgun; Satchels и казино Four Dragons.

■ Уровень Hitman с пистолетами (или чем угодно еще)

Позволяет стрелять из оружия с двух рук.

■ Закончить работу «развозчика дешувшек» 10 уровня

Девушки легкого поведения будут платить вам.

■ Закончить работу пожарника 12 уровня

Сиджей станет огнеупорным.

■ Закончить работу полицейского 12 уровня

Максимальная броня возрастет до 150.

■ Закончить работу врача



(скорая помощь) 12 уровня

Максимальная жизненная энергия возрастет до 150.

■ Закончить работу таксиста (нужно обслужить 50 человек)

Получите нитро-ускорение на такси.

■ Закончить работу службы доставки (4 уровня) в Сан Фиерро

Получите Hippy Shopper.

■ Закончить 7 миссий охотника в Лас Вентурас

Получите Hunter Quarry.

■ Закончить 5 уровней гонщика в миссиях Сан Фиерро

Получите большую парковку.

■ Закончить все воздушные миссии в Лас Вентурас

Получите собственный аэропорт.

■ Завершить 4 уровня курьерской доставки в Лас Вентурас

Получите предприятие фаст-фуда.

■ Завершить 4 уровня курьерской доставки в Лос Сантосе

Получите супермаркет.

■ Завершить миссии в Wang Cars в Сан Фиерро

Получите машины типа Wang.

■ Завершить все миссии Zero в Сан Фиерро

Получите в свое распоряжение склад.



■ Познакомиться с Барбарой

После ареста все оружие остается у вас.

■ Познакомиться с Кати

После смерти все оружие остается у вас.

■ Добиться 100% дружбы с Кати

Медицинская клиника.

■ Добиться 100% дружбы с Денис

Автопарк.

■ Добиться 100% дружбы с Мишель

Гончная площадка.

■ Добиться 100% дружбы с Барбарой

Полицейский участок.

■ Добиться 100% дружбы с Еленой

Некоторые бары.

■ Добиться 100% дружбы с Миллией

Джип.

■ Собрать 5 машин в I/EDock

Машина Monster.

■ Собрать 10 машин в I/EDock

Машина Windsor.

■ Собрать 15 машин в I/EDock

Машина Bandito.

■ Собрать 20 машин в I/EDock

Машина Turismo.

■ Собрать 25 машин в I/EDock

Машина Dune.

■ Собрать 30 машин в I/EDock

Машина Bullet.

■ Собрать все бронзовые медали в лодочной школе

Лодка Marquis boat.

■ Собрать все серебряные медали в лодочной школе

Лодка Squallo boat.

■ Собрать все золото в лодочной школе

Лодка Jetmax boat.

■ Выиграть во всех уличных гонках

Получите вознаграждение в размере 100000 долларов.

Подводя итог, еще раз подчеркнем, что не все секреты и хитрости GTA: San Andreas сейчас раскрыты. Да что уж тут говорить, если даже в Vice City более чем двухгодичной давности игроки до сих пор находят запрятанные вещи, приколы, машины, а если учесть, что San Andreas гораздо больше своей предшественницы, то можно предположить, что поиски секретоврастянутся на долгие-долгие месяцы. Однако в двух номерах журнала мы постарались дать вам самую необходимую информацию для введения в такую чумовую игру, как Grand Theft Auto: San Andreas. ■



УПРАВЛЕНИЕ С МЫШИ В РС-ВЕРСИИ ДАЕТ СИДЖЕЮ ПОТРЯСАЮЩЕЕ ПРЕИМУЩЕСТВО НАД ВРАГАМИ. МРУТ, КАК МУХИ!

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

PlayStation 2 (slim) RUS	GameCube	Xbox
\$179.99	\$139.99	\$279.99
PSP (US) value pack	Game Boy Advance SP Cobalt	Nintendo DS Dualscreen
\$349.99	\$109.99	\$185.99

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- * Огромный выбор компьютерных игр
- * Игры для всех телевизионных приставок
- * Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III
Action Figure:
Ticondrius
\$42,99

Играй
просто!

GamePost



Тел. (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
(095) 780-8825
Факс. (095) 780-8824
www.gamepost.ru



Tekken 5

До выхода Tekken 5 наиболее популярным файтингом в России являлся Soul Calibur II, но он уже успел порядком надоесть, и большинство игроков постепенно перешли на свежий продукт Namco. В этом кратком гайде мы постараемся дать рекомендации как новичкам, так и тем, кто давно знаком с серией Tekken.

Немного о персонажах

Всего в Tekken 5 три десятка игровых персонажей. Изначально доступны не все – чтобы открыть остальных, нужно несколько раз пройти сюжетный режим за разных героев. После каждого прохождения будут открываться все новые и новые бойцы.

Все персонажи делятся на четыре типа: small, medium, large и very large. Так, например, к small-типу относятся все девушки, Lei Wulong, Marshall Law... К medium – Feng Wei, Raven и т.д. В классе very large гордо восседает Kuma. От типа телосложения зависит, какие удары и в каких условиях будут действительны или бесполезны. Например, трудно промахнуться подсечкой, когда на полу валяется Marduk, а чтобы зацепить тем же ударом Ling Xiaoyu, придется постараться.

Помимо различных предметов одежды и аксессуаров, для некоторых персонажей можно купить готовые костюмы. Ищите их там же, в меню Customize, они стоят по 500000G за штуку. Подобным образом открывается боец Eddie Gordo: как бы смешно это ни звучало, но Эдди – всего лишь «костюм» Christie Monteiro.

ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ОБЩИЕ ТЕРМИНЫ

На большинстве как зарубежных, так и российских сайтов вы столкнетесь с приведенными ниже обозначениями ударов. Это общепринятая, можно даже сказать, классическая схема, и мы не будем от нее отходить.

- **F – forward** – движение вперед, к сопернику.
- **B – back** – движение назад, от соперника, а также блок.
- **U – up** – прыжок вверх.
- **D – down** – приседание.
- **uf** – прыжок вперед, к сопернику.
- **ub** – прыжок назад, от соперника. Некоторые персонажи выполняют специальное действие. Например, Raven делает вертушку назад.
- **d/f – Low Parry** – нижнее парирование. Об этом позже.
- **db** – «отползание», блокировка низких ударов.
- **f,F – (run)** два раза «вперед» – бег по направлению к сопернику. Если во время бега нажать 3+4, персонаж игрока сделает подкат, если нажать 1+2, получится кувырок, если 3 или 4 – прыгнет с ударом ноги. Если же просто бежать, ничего не нажимая, то в зависимости от дистанции произойдет следующее. С большим разбегом ваш игрок протаранит соперника плечом, с малым – повалит его захватом типа mouth (см. ниже).
- **b,b – (bd, backdash)** два раза «назад» – быстрый отход от соперника.
- **fc – full crouch** – полное приседание. Персонаж игрока находится в положении сидя, после того как прошла анимация приседания.
- **ws – while standing** – в момент подъема из приседания. Выполняется следующим образом: из положения fc игрок отпускает кнопки движения, и персонаж начинает вставать. Пока идет анимация, нужно нажимать необходимые кнопки. Подобное обозначение может встретиться вам при выполнении некоторых ударов. Например, Feng Wei обладает лаунчером ws+1.
- **qcf – quarter circle forward** – прокрутка крестовины четвертью от «вниз» до «вперед». Некоторые персонажи во время прокрутки делают скользящий шаг вперед (Raven, Feng), в этот момент становятся доступны новые комбинации ударов.

Автор:
Алексей Кочеров
k8@rambler.ru



Автор:
Артем Шорохов
cq@gameland.ru



ЗАЩИТА

Блок в Tekken 5, в отличие от SC II, выполняется нажатием клавиши «назад». Не надо по ней барабанить: игрок, не рассчитавший частоты нажатий, рискует сорваться в backdash (bd); при этом блок снимается (одновременно перемещаться и блокировать в Tekken нельзя), чем обязательно воспользуется противник.

Neutral Guard. В Tekken 5 существует понятие «защиты по умолчанию». Если вы отвлеклись (или это такая хитрая тактика), боец автоматически защищает голову, блокируя все удары в верхний уровень. Нужно, однако, помнить, что средний и нижний уровень остаются уязвимы, кроме того, ничто не убережет вас от броска или захвата. Понадеявшись на автоблок, не забудьте, что все кнопки на момент удара должны быть отпущены (положение N).

Parry (парирование). Отличие от обычного блока, успешное парирование дает вам немалое преимущество. Выглядит это так: вместо того чтобы принять удар на блок, ваш персонаж ловит конечность атакующего и отталкивает ее от себя (лучший способ разрушить чужое комбо), сразу после этого можно безнаказанно контратаковать. Важно помнить, что у всех бойцов без разбору есть только нижнее парирование (d/f в момент удара), остальные приемы (парирование атак в средний и верхний уровень) – сугубо индивидуальны (хотя и выполняются сходными комбинациями). Парирование (в том числе и в связке с контратакой) может быть совмещено и с каким-либо специальным ударом (например, d/f+1+2 у Asuka).

Reversal (контратака, переход) – прием, позволяющий обратить хитрость врага против него же. В момент удара жмем b+1+3 (или b+2+4), и наш герой ловко ловит противника на выпаде, завывает в узел и снимает порядка 90% причинившего вам дамажа. Такой прием есть далеко не у всех, плюс нужно знать особенности каждого конкретного героя – например, Кинг не может перехватить атакующую правую руку, а контратаки Feng'a бесполезны против ударов ногами. Иногда наряду с обычными перехватами встречаются и приемы-ловушки или даже полноценные ата-

кующие движения со встроенным перехватом (B+1 у Asuka). Их следует знать назубок и видеть издалека.

Уход от захватов. Особо опасные противники умеют уходить от контратак и бросков. Сможете и вы. Чтобы разорвать бросок 2+4, нужно в момент захвата нажать 2; чтобы разорвать бросок 1+3, в момент захвата жмите 1. Если противник поймал вашу конечность и начал делать контру (reversal), смело давите в момент контакта f+2+4 (это прием называется chicken).

НАПАДЕНИЕ

Немного терминологии. Кнопки обозначения ударов в Tekken 5 выглядят следующим образом:

- 1 – □, удар левой рукой.
- 2 – △, удар правой рукой.
- 3 – ✕, удар левой ногой.
- 4 – ○, удар правой ногой.
- 1, 2 – означает, что игрок должен поочередно нажать сначала кнопку 1, потом кнопку 2.
- 1+2 – означает, что для проведения удара игрок должен одновременно нажать кнопки 1 и 2. Подобные удары для первоначального освоения стоит привязать к шифтам.
- 1-2 (или 1~2) – означает, что для проведения удара игрок должен нажать эти кнопки с минимальной задержкой. Удары, выполняемые с задержкой кнопок, нельзя привязать на свободные кнопки (шифты).
- [3]1,1 – означает, что для выполнения данной серии ударов игроку нужно зажать и не отпускать кнопку 3, нажимая в это время на кнопку 1.

Разобрались? К примеру, простые комбинации ударов в записи выглядят следующим образом:

Feng Wei – f+2,1,2 – игрок должен нажать «вперед» (f) + □ (2), после чего □ (1) и опять □ (2). Получится простейшее комбо.

СВОЙСТВА УДАРОВ

Что такое фрейм?

Frame – Фрейм – $\frac{1}{60}$ секунды, основ-

ная единица времени в файтингах. Количество фреймов измеряется любое движение, будь то перемещение или удар.

Некоторые приемы обладают определенными свойствами, знание которых очень помогает в бою. Возьмем для примера b+1 у Bryan'a, с длиной в 20 фреймов и свойством «+3 на блоке»; это означает, что, попав по блоку раз, он получает фору к следующему действию, укорачивая новый удар на 3 фрейма. И если вы хотите успеть ударить в ответ, вам нужно применять еще более быструю атаку. Бывает и отрицательная величина («минус фрейм на блоке»), когда все происходит ровно наоборот: ударивший по блоку теряет в скорости следующего действия и раскрывается для ответных выпадов с вашей стороны. При этом чем больше числовое значение пенальти/бонуса, тем дольше длится эффект. Удары с плюсом – изначально безопасные: атакующий всегда успеет уйти в оборону к тому моменту, когда противник начнет ответные действия. А вот удары с минусом (они-то, как правило, наиболее «полезные») могут сослужить недобрую службу – если оппонент их заблокирует, скорее всего, вы тут же получите сдачу.

Большинство «профессиональных» игроков в Tekken заучивает так называемые фреймдаты, в которых указаны все значения – длина фазы ударов, пенальти и бонусы при попадании на блок. Фреймдаты можно найти, заглянув на один из крупнейших зарубежных сайтов по Tekken 5 – <http://tekkenzabatsu.com>.

Многие нижние удары характеризуются минусом на блоке; необходимо понимать, что если противник заблокирует такой удар, то персонаж игрока может нарваться на ответную комбинацию. К примеру, прервав лаунчер Bryan'a d/f+3, его можно успеть подкинуть своим ла-



ВСЕГДА ИНТЕРЕСНО НАБЛЮДАТЬ ЗА БОЕМ ДВУХ МОКУЖИНОВ. ОСОБЕННО УЧИТАВЬЯ ТОТ ФАКТ, ЧТО ПЕРВЫЙ – ПРОСТО ПОЛНО, А ВТОРОЙ – ПОЛНО С ВЫПУКЛОСТЯМИ!

унчером, после чего безнаказанно влепить джалг.

Удары в Tekken 5 делятся на три типа: Hi, Mid и Low. Соответственно, верхние, центральные и нижние. От первых двух спасает обыкновенный блок и перехваты (парирование), от нижних – low parry и нижний блок. Но наряду с обычными ударами есть еще и Hi/Low Crash-атаки. Рассмотрим на примерах.

Обычные удары – без каких-либо особых свойств. Система приоритетов в Tekken отличается, к примеру, от системы приоритетов Soul Calibur II. Предположим, один игрок бьет ударом A, который длится 10 фреймов, а второй в тот же миг проводит удар B, который длится 11 фреймов. При таком раскладе удар A достигнет цели, а удар B будет прерван. Если же длительность обоих ударов одинаковая, то, в отличие от того же SC II (где клиники со звоном отлетали друг от друга), оба будут нанесены и каждому персонажу достанется своя порция повреждений.

Hi/Low Crash – удары, которые одновременно уводят вашего персонажа от встречной атаки в том или ином диапазоне. Правильно применения их, вы можете за раз и ударить, и увернуться.

Counter – так называемые «перебивающие» удары. Если зажать все

четыре кнопки разом, герой на короткое время получит возможность

сделать каунтером любой свой при-

Customize

Это внешнее изменение вида персонажа. За заработанные деньги игрок может прикупить различное обмундирование, сменить прическу или выкрасить одежду в новый цвет. На игру это не влияет, но помогает придать своим подопечным хоть какую-то индивидуальность.

Прихватите свою коллекцию манекенщиков на турнир (и не забудьте взять memory card!), пусть противники подивятся! Деньги на походы по магазинам зарабатываются тремя способами:

- Открыть за всех персонажей финальные концовки (за каждую вам полагается по 100.000G).
- Пройти adventure-режим Devil Within.
- Побеждать соперников в режиме Arcade mode (от 800G и выше за каждую победу, в зависимости от сложности противника).

Кстати, аркадный режим интересен не только деньгами – вам предоставляется шанс проявить себя, заслужив тот или иной ранг. Добирайтесь до специальных аттестационных матчей, зарабатывайте ученические степени «кю» и мастерские «дан». Лишь после того, как вы пройдете весь путь, – система начнет присваивать вам грандмастерские титулы. Звания сохраняются в профиле игрока, так что если вы столкнулись на чемпионате с Tekken Lord'ом, – вряд ли стоит ждать легкой схватки.



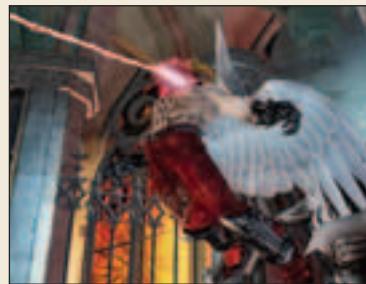
MARDUK И KING – НЕПРИМРИМЫЕ ВРАГИ. А ДАННАЯ АРЕНА КАК РАЗ НАГОМИНАЕТ РИНГ. РАЗВЕ ТОЛЬКО КАНАТОВ НЕТ.



RAVEN И ASUKA KAZAMA – НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ В TEKKEN 5. ПЕРВЫЙ КОСИТ ПОД УЗЛИ СНАЙПА, А ВТОРОЙ – ПОД СВОЮ РОДСТВЕННИЦУ ДЭОН.

Что такое «инфинит»

Infinite – бесконечная неблокируемая комбинация ударов. По недосмотру разработчиков (а также из-за проворности некоторых игроков) можно овладеть бесконечными комбо (лишь у некоторых персонажей). Инфинит заключается в том, что однажды поймав противника на такую связку, вы сможете удерживать его в состоянии стана (stun), не позволяя ни упасть, ни заблокироваться и вынуждая получать удары, пока не кончится линейка жизни. Такие комбинации считаются нечестными (даже подлыми) и большинством порядочных игроков не используются (хотя на западных турнирах они разрешены). Пример инфинита – комбинация [3]1,1 (Steve Fox), наносимая сбоку или сзади.



НЕБЛОКИРУЕМАЯ ДАЛЬНОБОЙНАЯ АТАКА DEVIL JIN'А – ЛУЧ ИЗ ГЛАЗ. ОТ ВЕРХНЕГО МОЖНО ПРИСЕСТЬ, ОТ НИЖНЕГО – ОТСТЕПЛЯТЬСЯ. ГИГАНТСКИЙ МИНУС НА БЛОКЕ СТАВИТ ПОД ВОПРОС РАЦИОНАЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТАКОГО ПРИЕМА.

ем (спецефекты прилагаются). В случае взаимной одновременной атаки каунтер всегда «перебьет» встречный удар противника. Также свойствами каунтера могут обладать некоторые «обычные» приемы персонажей.

Unblockable – удар, игнорирующий блок и наносящий большие повреждения. Есть у всех персонажей. Требует очень много времени для проведения и редко используется, так как персонаж надолго остается беззащитным, готовясь его нанести. От одних таких ударов можно увернуться, другие самонаводятся (корректируются). Некоторые способны зацепить лежащего на полу противника. Те или иные можно перехватить, нанеся оппоненту огромный урон.

Launcher – Удары, которые подбрасывают противника в воздух, называются лаунчерами (launcher) и позволяют провести после «запуска» безнаказанную серию ударов, «жонглируя» беззащитным оппонентом. Это называется джалг (см. ниже).

Stun. Некоторые удары вводят противника в стан (stun). В Tekken 5 два основных вида стана. Из первого раньше времени выйти нельзя (наравившемуся на такой удар остается только ждать, пока боец придет в себя), а из второго можно выйти, быстро нажимая кнопку «вперед». Примером stun-удара второго типа мо-



ВОТ ДО ЧЕГО ДОВОДИТ CUSTOMIZATION MODE. ПАНДА – ПРОСТО МИЛЫШКА.



DEVIL WITHIN – ПРОСТОЙ, но полноценный action, выведенный в меню в качестве отдельного игрового режима.

жет послужить ws+2 у Kazuya.

Blockstun. Некоторые удары отдельных персонажей вводят в стан даже при попадании на блок. Например, f,f+3 у Gun Jack, второй удар комбинации. **Wall stun** – если противник после удара натыкается на стенку, он на ней на некоторое время «залипает», что позволяет нам (при достаточном умении) нанести еще больше повреждений – вплоть до 100% dmg.

10 Hit combo – десятихитовик. Каждый из персонажей имеет на вооружении хотя бы одну комбинацию, состоящую из 10 ударов. К минусам таких комбо-цепочек относится то, что, однажды заучив последовательность ударов, противник легко научится ее прерывать и переходить в контрнаступление.

Juggle. Джаглы – особый вид комбо. От обычных комбинаций они отличаются тем, что начинаются с подбрасывающего в воздух удара (лаунчера), и все последующие удары наносятся по не имеющему возможности защититься противнику. В Tekken 5 джалги прервать нельзя (в отличие от, например, Mortal Kombat: Deception), они абсолютно ненаказуемы. Так что, если поймали соперника на хорошо отрепетированный джалг, значит, его линейка жизни существенно сократится. Насколько – зависит от вас.

Throw Moves. Броски. Каждый персонаж обладает определенным количеством бросков. Броски игнорируют блок, и если противника удалось поймать, и он не сумел спас-

тись от захвата, его ждет где-то около 40 единиц повреждения. Базовые броски выполняются комбинацией 1+3 и 2+4. Кроме того, каждый персонаж обладает дополнительными бросками, провести их сложнее, чем базовые, но усилия того стоят: они сильнее травмируют соперника. Некоторые персонажи обладают мультизахватами. К примеру, King. Если знать комбинации захватов, можно переломать противнику все конечности и нанести до 100 единиц урона. Правда, подобную серию можно прервать, отскакиввшись от захвата соответствующим образом.

Mount – Захват противника. Выглядит следующим образом – ваш персонаж, набежав, сбивает противника с ног, а сам садится на него сверху и начинает бить по лицу. От ударов можно отскакнуться, нажимая соответствующую клавишу удара (лежащий персонаж поднимет руку для блока). Т.е. это 1 или 2, или 1+2.

Вот, собственно, и все, что следует знать новичку в Tekken 5. Возможно, в дальнейшем мы еще вернемся к этой игре на страницах «СИ», но пока это лишь планы на будущее. Узнать больше о Tekken и других файтингах вы сможете на сайте All Sides of Fighting (<http://www.asof.ru>).

Авторы этих строк благодарят товарищей WeReW, .A. и SpaceMan за помощь в подготовке материала. Увидимся на чемпионате?



BRYAN FURY НАЧИНАЕТ МОЩНЫЙ ДЖАГЛ.



ЭТА АРЕНА – ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ НЕ ТОЛЬКО В TEKKEN 5, НО И ВО ВСЕХ ФАЙТИНГАХ В ЦЕЛОМ.

Дождались!

sync
в РОССИИ

с 14 сентября
и навсегда

sync

Все дело в технике

Техника за решеткой

С ТЕХ ПОР КАК ЗАКЛЮЧЕННЫЕ ПОЛУЧИЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ АМЕРИКАНСКИЕ ТЮРЬМЫ СТАЛИ ПОХОЖИМИ НА ИССЛЕДОВАНИЯ ИСПРАВИТЕЛЬНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ, ПОПУЛЯРНЫЕ ИЗ НЕЗАПРЕЩЕННЫХ ДЕВАУЧЕК

1 Компьютер

ГДЕ СИДИТ Центральное исправительное учреждение, Юта. Сюда можно попасть за многоженство или кражу кружки с пожертвованиями из церкви мормонов.

УБОЙНАЯ СИЛА

На компьютере ты можешь высчитывать дни, оставшиеся до конца срока, совершенствовать свои бухгалтерские навыки. Можно вспомнить «Лобзик из Шоушенка» и обогатиться при помощи финансовых мафиози.

2 ЖК-дисплей

ГДЕ СИДИТ Исправительное учреждение Dixieland, Луизиана. Открытые здания тюрьмы находятся к северу от Батон-Руж и окружено живописными ландшафтами. В основном здесь сидят безбандовые грабители автомобилей.

УБОЙНАЯ СИЛА

Полнофункциональный ЖК-дисплей Action сделан таким образом, что его невозможно разобрать или спрятать в нем контрабанду. Можно ткнуть в глаз антенной.

3 Телефон

ГДЕ СИДИТ Уголовная тюрьма Prune. Видоизмененные трудомялки устроены в виде государственных и ведомственных зданий. В 253 заключенных находятся 253 заключенных.

УБОЙНАЯ СИЛА

Вот только практически не сломать время зря и сделать меткую стрельбу из ездящих на телах. Если что, залите электрическими шнурками как удалите

СВОЙ РОБОТ

«ЧТО МОЖЕТ ВЫБРАТЬ»

МОБИЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ
ЗАГЛЯНИ В БУДУЩЕЕ

ИГРА
ДЛЯ ИЗВАРИШЕЦЕВ
БОЛЬШОГО ГОРОДА

пилотный выпуск

СВОИ МЕЧТЫ
ДЕСТВИЯ

ИГРУШКИ
БОЛЬШИХ
МАЛЬЧИКОВ

156

PLUS

СЕКС
И ТЕХНО
ПОЗРОДОСТИ

ТЮРЬМЫ

Б

sync: now



НОВЫЙ ЛИДЕР – GEFORCE 7800GTX

Ждем ответного хода от единственного конкурента.

22 июня 2005 года, на свет появился самый мощный графический адаптер на сегодняшний день – NVIDIA GeForce 7800GTX. Новичок превосходит GF 6800Ultra по всем параметрам: число пиксельных конвейеров возросло с 16 до 24, а количество вершинных процессоров увеличилось с 6 до 8. Кроме того, чип G70 состоит из 302 млн. транзисторов (техпроцесс – 0.11 мкм), в то время как NV40 содержит их чуть более 220 млн. штук. Конструкция системы охлаждения также усовершенствована. Радиаторы на чипе и памяти соединяются с помощью тепловой трубы, а «интеллектуальный» кулер умеет снижать частоту оборотов в зависимости от нагрузки, благодаря чему в офисных приложениях вентилятор не будет досаждать пользователю назойливым шумом. Референсная 256-битная видеокарта работает на частотах 430/1200 (2x600) МГц и оснащается памятью GDDR3 объемом 256 Мбайт (в дальнейшем появятся модели 512 Мбайт и 1 Гбайт). Энергопотребление GeForce 7800 GTX осталось на уровне предшественника и в пике не превышает 110 Ватт, причем NVIDIA рекомендует использовать источники питания суммарной мощностью 350 Вт, для SLI режима – 500 Вт. Помимо аппаратных «мускулов», июньский «чемпион» обзавелся некоторыми полезными в играх технологиями, входящими в пакет IntelliSample 4.0, которые улучшают качество графики и тоньше работают с динамическим изображением. Добравшись до первых сэмплов, оверклокеры всего мира сразу же стали проводить эксперименты. Отмечается, что система на базе стандартной GeForce 7800GTX и разогнанного до 2961 МГц процессора Athlon 64 FX-57 набрала 7823 балла в 3DMark05. А две видеокарты GeForce 7800 GTX, форсированные до значений 549/1420 МГц, в режиме SLI смогли покорить рубеж в 16 086 «попугаев» в том же бенчмарке. Средние розничные цены на карты GeForce 7800GTX в первое время будут колебаться в районе \$550-\$600. ■



SEAGATE НАЦЕЛИЛСЯ НА 1.5 ТБАЙТ

Революционная технология перпендикулярной записи, примененная в новом жестком диске Momentus 5400.3 от Seagate, многократно увеличит объем накопителей. По словам представителей компании, это ноу-хау позволит преодолеть физический предел возможностей современных HDD, причем через несколько лет на его базе будут создавать 2.5-дюймовые винчестеры емкостью 1.5 Тбайт. В результате упадут и цены – накопители следующего поколения объемом от 500 Гбайт подешевеют до 65 центов за гигабайт. Основная суть разработки заключается в том, что магнитные домены в устройстве располагаются не плоским, а стоят «на попа». На данный момент 2.5-дюймовый Momentus 5400.3 (5400 об/мин), обладающий рекордной для своего форм-фактора емкостью 160 Гбайт, предназначен для ноутбуков, но вскоре в Seagate собираются приспособить его и для других систем. Новинка поступит в продажу этим летом. К началу 2006 года компания готовится перевести на новую перпендикулярную технологию до 80% своих продуктов. ■

LG ПРЕДСТАВИЛА МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ НОУТБУКИ

Южнокорейская компания LG, заявившая о планах в 2007 году стать поставщиком ноутбуков №1 в России, представила целый ряд интересных мобильных ПК.

Среди пяти новых моделей на платформе Centrino (Sonoma) можно выделить два мощных компьютера с широкоформатной матрицей, хорошо подходящих для современных игр. Лэптоп LW60 Express отлично чувствует себя в любых условиях благодаря особому материалу корпуса с внутренним алюминиевым наполнением и жесткой крышке. Модель оборудована дисплеем с диагональю 15.4 дюйма (1280x800),

деокартой ATI Mobility Radeon X600 (128 Мбайт), быстрой памятью DDR2 533 МГц объемом 512 Мбайт и процессором Pentium M Dothan с тактовой частотой до 2.26 ГГц (кэш – 2 Мбайт). Ноутбук комплектуется жесткими дисками объемом 60-100 Гбайт с высокоскоростным интерфейсом Serial ATA. В качестве оптического накопителя возможна установка мультиформатного записывающего привода DVD Super Multi, либо DVD-ROM/CD-RW Combo. Приложение Instant ON и пульт ДУ позволяют использовать компьютер как бытовой аудио/видеоцентр, причем загружать операционную систему вовсе не обязательно. Кстати, есть у LW60 и поддержка 5.1-канального звука. Набор интерфейсов более чем современный: 4 USB 2.0, VGA, LPT, S-Video, ИК, PIO, IEEE1394, разъем для микрофона, линейный вход, S/PDIF совмещенный с выходом для наушников, RJ11 (модем), RJ45 (LAN), ExpressCard Type II, PCMCIA Type III и кард-ридер 4-в-1. Переносной мультимедиа-центр LW70 Express отличается от своего «брата» большим экраном размером 17.1» (1440x900) с технологией FineBright LCD и наличием встроенного сабвуфера. Вес обеих моделей вполне умеренный – 2.9 и 3.1 кг, а розничные цены начинаются от 1600 и 1900 долларов соответственно. ■



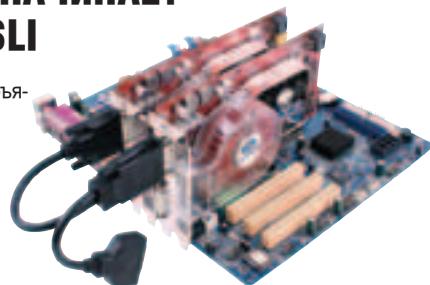
МОНИТОРЫ SONY СТАЛИ БЫСТРЕЕ

Компания Sony дополнила серии HX, S и X своих ЖК-мониторов новыми моделями с диагональю 17 и 19 дюймов, значительно улучшив такой важный для геймера параметр, как время реакции пикселя. Теперь экраны дисплеев во всех трех линейках «откликаются» всего лишь за 8 мс вместо 16. Представители семейства HX (SDM-HX75 и SDM-HX95) обладают динамиками с эффектами объемного звучания SRS WOW, поддерживают технологию улучшенной цветопередачи Sony X-black и «умеют» автоматически варьировать уровень яркости экрана в зависимости от освещенности. Мониторы серии S оборудованы функцией DDC-Ci, являющейся развитием стандарта Plug & Play, которая позволяет контролировать состояние и менять настройки удаленно. В свою очередь, новинки с индексом X отличаются наличием встроенного KVM-переключателя. Эта полезная функция дает возможность использовать два ПК с единственным монитором, мышью и клавиатурой. Цены на новые модели пока неизвестны. ■



CROSSFIRE НАЧИНАЕТ ВОЙНУ СО SLI

Первой компанией, объявившей о выпуске материнских плат с возможностью использования двух видеокарт по технологии ATI CrossFire, стала Sapphire Technology. Наименование модельной линейки – PURE Performance. Новинки, названия которых пока не приводятся, построены на базе системной логики ATI Radeon Xpress 200 CrossFire и предназначены как для процессоров AMD (чипсет RD480), так и Intel LGA775 (RD400). В отличие от NVIDIA SLI, такой набор микросхем от ATI позволяет обойтись без соединительного «мостика». Пользователю достаточно будет приобрести только один CrossFire-видеоадаптер (Sapphire уже анонсировала Radeon X850 и X800 в подобном исполнении) и выбрать любую «простую» карту из того же семейства. Со временем планируется обеспечить совместимость технологии с графическими чипами от всех остальных производителей – NVIDIA, Intel, VIA, SiS и ULi. О ценах на материнские платы Sapphire с поддержкой CrossFire информации пока нет, однако отмечается, что продукты на базе ATI Radeon Xpress 200 будут значительно дешевле SLI-совместимых конкурентов: на первом этапе – \$100 (для бюджетных вариантов), а в декабре 2005 года, после перевода чипсета на 110-нм техпроцесс, и вовсе \$50. ■



«КАФЕЛЬНАЯ» МИКРОСИСТЕМА ОТ MSI

ПК и мультимедиа-центр в одном флауне

На выставке Computex 2005 компания MSI представила свою новую модель barebone-платформы – Mega mPC 915. Помимо симпатичной дизайнерской находки (см. фото), стоит отметить функцию Instant On, позволяющую проигрывать (при установке оптического привода) DVD, VCD, CD, MP3, FM и TV без загрузки операционной системы. Для этого достаточно просто нажать кнопку «Play» на пульте ДУ – приблизительно так же, как это делается на музыкальном центре или DVD-плеере. В отличие от бытовой электроники, компактный ПК от MSI способен выполнять гораздо более широкий круг задач, в чем ему помогает материнская плата на базе чипсета Intel 915. Она оборудована встроенным графическим адаптером Intel GMA900, 7.1-канальным звуковым чипом Azalia и предназначена для установки процессоров Pentium 4 (LGA775) с частотой до 3.6 ГГц и видеокарт формата PCI Express. Любопытно отметить, что MSI вместе с компанией InterVideo разработали программную оболочку Home Theater 2.5 специально для этой модели. На передней панели под откидывающейся нижней створкой разместились выходы на наушники и микрофон, кардридер 7-in-1 (CD, SD, MS, SM, MMC, Microdrive и MS-Pro), два порта USB 2.0 и пара разъемов IEEE 1394 (4-pin и 6-pin). На задней части корпуса стоит отметить WiFi-антенну, RJ11 (модем), RJ45 (LAN), аудиовыходы и четыре розетки USB 2.0. О предполагаемой цене Mega PC 915 и дате появления устройства в продаже пока ничего неизвестно. ■



ЗАМЕНА НАСТОЛЬНОГО ПК ОТ ACER

Как сэкономить место на рабочем столе, сохранив возможность пользоваться актуальными играми? Ответ дает компания Acer с помощью своего нового мобильного ПК Aspire серии 5010. Ноутбуки данного семейства комплектуются процессорами AMD Athlon 64 (с индексом 3000+ и выше) и видеоадаптерами на базе ATI Mobility Radeon X700 с памятью объемом 64 или 128 Мбайт. В базовой конфигурации компьютеры поставляются с жесткими дисками емкостью 80 Гбайт, оптическими накопителями DVD-RW и ОЗУ 512 Мбайт. Представители серии оснащены широкоформатными 15.4-дюймовыми дисплеями с покрытием Acer CrystalBrite, которое повышает контрастность изображения и насыщенность цветов, сохраняя при этом стандартный уровень энергопотребления.

Фирменная технология Acer Signal Up улучшает качество беспроводной передачи данных (протокол IEEE 820.11 b/g) за счет использования антенны особой формы и ее расположения в передней крышки. Вес ноутбука – 3.6 кг. В России розничная цена модели Aspire 5012WLMi на базе процессора AMD Athlon 64 3000+ составит \$1329, а ориентировочное время появления новинок в продаже – середина лета. ■



КИБЕРСПОРТСМЕНЫ РАЗРАБОТАЛИ НАУШНИКИ

Датчане из компании Soft Trading, поднатянутые в производстве игровых ковриков под марками SteelPad и Icemate, решили обратиться к звуку. Летом 2005 года они выпустили наушники Steel Sound 5H, в разработке которых принимали участие профессиональные киберспортсмены – Эмиллем «Heaton» Кристенсен и Томми «Potti» Ингемарс из команды NIP, а также Йонас «whiMP» Свендсен (SK-gaming). При конструировании девайса во главу угла поставили максимальное удобство и четкое позиционирование источников звуковой картины. Помимо обычного варианта исполнения, существует также и модель Steel Sound 5H-USB. В данном случае в комплект входит внешняя аудиокарта, которая выглядит как переходник между традиционными штекерами и USB-разъемом. Тонкой настройкой ее параметров занимался Йонас «whiMP» Свендсен, подобравший значения эквалайзера таким образом, чтобы наиболее распространенные «игровые звуки», например, отдаленные шаги или еле слышный щелчок перезарядки за углом, корректно выделялись на общем шумовом фоне. Наушники оборудованы длинным шнуром (3 метра) и микрофоном. Стоимость обычной и USB версии – 119 и 139 долларов соответственно. ■

Выпуск подготовили:
Василий Шкарабо
tommyknocker@fallout.ru



Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Ждали-ждали и наконец дождались! Новое творение знаменитого Кацукиро Отому теперь гостит и на наших экранах. К превеликому сожалению, не на широких: в российском кинопрокате этот фильм вряд ли появится – скажем за это дружное «спасибо» господину американскому зрителю, который отчего-то не оценил ленту должным образом, чему свидетельством – низкие кассовые сборы. Но и DVD-релиз, выпущенный компанией MC Entertainment – чем не пряник для ценителя японской анимации? Устраивайтесь поудобнее, приключение начинается.

Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНTHУЗИАСТИ

Стивенсон против дирижабля

■ Стимбой (Steamboy) ■ Кацукиро Отому, 2004 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★

Ожидание нового полнометражного фильма от режиссера «Акиры» напоминало ощущения голодного зрителя программы «Смак», растянувшейся на несколько лет. Слюнки текли едва ли не Ниагарским водопадом. Очень уж вкусные запахи доносились с кухни, где на плите, во внушительных размеров паровой сковородке неторопливо булькало таинственное и грандиозное блюдо, этакий magnum opus шеф-повара Отому. Многотомный рецепт, вагоны специй, эшелоны неутомимых

поварят – было ясно заранее: блюдо выйдет такое, что просто пальчики оближешь! И вот, не прошло и десяти лет, как шеф-повар снял фартук, утер пот со лба и пригласил уважаемую публику к столу. То есть на премьеру, прошедшую в Японии аж год назад, 17 июля. Действие фильма происходит в Англии второй половины XIX века, в стране, уже ставшей индустриальной державой и колыбелью научно-технического прогресса. Уже отшумело движение луддитов, устроивших бессмысленный бунт про-

тив машин, уже чартисты вынудили парламент ввести 10-часовой рабочий день для женщин и подростков. Промышленный переворот окончен, могучая колониальная империя орлом смотрит на всю вселенную, прикидывая, где бы еще чего наворотить. Главный герой фильма, Рэй Стим – молодой паренек, унаследовавший изобретательский талант от отца и деда. И отец, Эдвард Стим, и дед, Ллойд Стим, – гениальные инженеры, оба они работают на могущественный американский

фонд О'Хара. Работа секретная, сложная, требующая полной отдачи – Рэй не получает от родственников ни единой весточки. Но однажды от деда приходит посылка, внутри которой находится некое устройство – механическая сфера неясного назначения. Спокойной жизни мальчика, согласно законам приключенческого жанра, настает полный и необратимый конец. Не успевает он как следует изучить чертежи и дочитать дедушкино письмо, как к нему в дом вламываются мордовороты фонда. Им нуж-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер полнометражного фильма «Стимбоя»; свежий трейлер полнометражного фильма Fullmetal Alchemist; опенинг очень странного телесериала Kannaduki no Miko; музыкальный клип группы FLOW на композицию Days, которая звучит в опенинге манга-сериала Eureka 7.



ТАИНСТВЕННЫЙ ШАР – ВЕЧНЫЙ ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ. И, КОНЧЕНО, ЗА НИМ ОХОТЯТСЯ ВСЕ КОМУ НЕ ЛЕНЬ.

на та самая механическая сфера. Но Рэй уж успел дочитать до того места в письме, где говорится, что людям из «О’Хара» этот шар отдавать ни в коем случае нельзя. Прыг в окошко, и огородами, огородами. И начинается такое приключение, что глаз от экрана не оторвать! Погони, похищения, интриги, предательства, вечная тема отцов и детей – полный комплект. Это – только внешняя сторона. «Стимбоя» как приключенческий фильм в стиле паропанка безусловно хорош. Но мы же говорим о чем-то большем, нежели просто приключения на фоне оригинальных декораций? И Кацухиро Отому

нас ни капельки не разочаровывает, задавая по ходу действия непростые философские вопросы о науке и изобретениях, технологиях и прогрессе.

Наука – дело тонкое. Что придумано одним изобретателем во благо человечества, следующим может быть обращено во вред. Обезьяна взяла в руки палку, чтобы сбивать фрукты с веток. Но другая взяла палку побольше, чтобы проломить череп первой, а сбитые фрукты присвоить. С первобытных времен ничего не изменилось, гениальное изобретение Ллойда Стима, созданное с целью облегчения человеческого труда, оказывается пре-

ображененным в мощное оружие, способное привести к страшной войне. В «Акире» мы видели мир будущего, переживший подобное. Тогда Отому показывал, чем грозит людям бездумный научно-технический прогресс. «Стимбоем» же он показывает истоки тех событий, начало пути. Катастрофа может случиться в любые времена, стоит лишь кому-то опередить ход истории и дать человечеству технологию, к которой люди еще не готовы. Если провести параллели между промышленным переворотом XIX века и развитием науки наших дней (сходным с цепной реакцией), становится понятно, о чем

ОТОМО ЛЮБИТ ЛИТЕРАТУРУ

Немалую роль в сюжете ленты играет Скарлетт О’Хара – наследница основателей фонда О’Хара, девочка взбалмошная и заносчивая. Нетрудно заметить, что отсылка к известной книге Маргарет Митчелл «Унесенные ветром» неслучайна: Скарлетт в фильме ведет себя точно так, как вела бы Скарлетт из книги, попади она в эти же обстоятельства. Кстати, в картине упоминается,

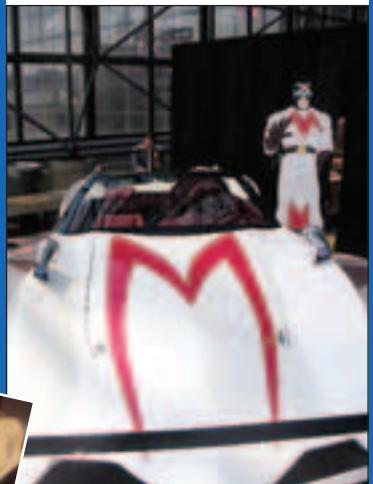
как фонд О’Хара заработал миллионы на продаже оружия во время гражданской войны в США, – а именно так добывал деньги Рэтт Батлер. Еще один ключевой герой фильма – Роберт Стивенсон, списанный с именитого английского писателя. Сам Стивенсон-писатель никак не мог попасть в ленту: во время событий «Стимбоя» ему и двадцати лет не было.



► Новости о Final Fantasy VII: Advent Children. Фильм будет издан одновременно на UMD и DVD, причем коллекционное DVD-издание включает в себя целую кучу бонусов, среди которых – короткометражное аниме Last Order Final Fantasy VII. Еще раз, для усиления эффекта: на диске с Advent Children будет записано аниме по мотивам Final Fantasy VII. Единственную опубликованную картинку из него вы видите чуть ниже. Диск будет готов в сентябре. Тем временем в США в конце июля Columbia Tristar запускает UMD-версию полнометражного CG-фильма Final Fantasy: The Spirits Within.



► Прошел слух, что Warned Bros. намерена в ближайшее время разморозить съемки игрового фильма на основе аниме Speed Racer («Гонщик Спиди»). Словно желая подтвердить серьезность своих намерений, компания привезла на выставку New York Licensing огромный прыгающий автомобиль Mach 5, созданный для съемок картины.



► Пара слов об играх: американское издательство Viz передает, что Bandai намеревается выпустить видеоигры по Naruto в США. На английском языке, разумеется. Будут



ли это отличные японские *Narumitate Hero* и *Narumitate Hero 2* или же разработанные с нуля игры, нам узнать не удалось. В Японии тем временем дебютирует *Fullmetal Alchemist 3: The Girl who Succeeded God* – третья и, надеемся, последняя ролевая игра о братьях Элриках. Свежий меха-сериал *Eureka 7* (на картинке внизу), снятый на студии *Vores*, – и тот не отстает. Официальный сайт игры *Eureka 7 TR1: New Wave* открылся по адресу <http://eureka-game.net>.



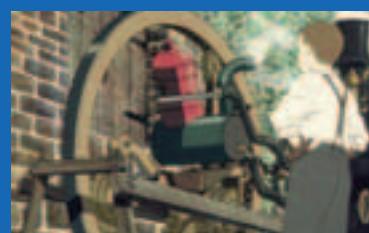
► Американцам дай только повод походить в кинотеатры. Новый фильм Хаяо Миядзаки «Шагающий замок Хоула» прошел по стране с завидным успехом, за четыре недели собравши больше двух с половиной миллионов долларов, – это больше, чем у прошлых фильмов Миядзаки, «Принцессы мононоке» и «Унесенные призраками». Посмотрев картину на московском кинофестивале, скажем, что фильм вышел ничуть не хуже прочих лент «папы аниме». Ожидается, что до российских кинотеатров «Шагающий замок» дошагает в этом августе.



АВТОМОБИЛЬ НА ОСНОВЕ ЛОКОМОТИВА И КОЛЕСО НА ПАРОВОМ ХОДУ – ТАКИХ ИЗОБРЕТЕНИЙ В «СТИМБОЕ» НАВАЛОМ.



здравствуйте, я –
скарлетт о'хара,
а это моя милая
собачонка. ее
зовут зло.



предостерегает нас режиссер, о чем просит задуматься. С первых же минут фильма понимаешь, что почти десять лет на производство фильма ушло отнюдь не из-за нерасторопности создателей. Просто на скорую руку создать безупречный шедевр невозможно, а именно такова была цель авторов – добиться идеала. Выпустить фильм без недостатков. Ленту, где каждый кадр можно обрамить как отдельную картину. Скажем честно – им это удалось.

«Стимбой», снятый за баснословные 22 миллиона долларов (для сравнения, *Innocence* Мамору Осии может похвастаться бюджетом только в 17 миллионов), можно смело назвать одним из самых красивых аниме за всю историю японской мультипликации. Персо-

нажи, природа, достоверные городские пейзажи Викторианской Англии, всевозможная паровая техника – графика неизменно поражает своей невероятной идеальностью, скрупулезной выверенностью, аккуратностью и продуманностью. Трехмерная, двухмерная графика, – поди тут различи, когда через полчаса забываешь, что фильм рисованный! Ради таких красот можно было бы простить любое провисание сюжетной нити, любую затянутость, любую оплошность. Только их и в помине нет. Безупречный шедевр же все-таки. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Стимбой». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свое имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 августа.

Вопрос:

Сколько часов длится эпический «Стимбой»?

1. один час
2. два часа
3. три часа

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru

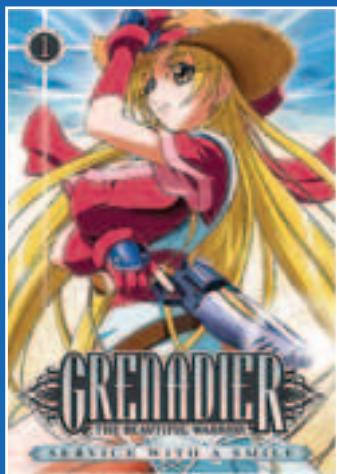


Очередной Победитель!

Второй DVD с аниме «Рубаки» получает Юрий Крапивко из Красноярского края. Работы серии «Гандам» высотой с десятиэтажку.

Grenadier

■ Режиссер: Хироши Кодзина, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★☆



Русюна, главная героиня *Grenadier*, кое-чем напоминает Ваша из *Trigun*. Но у девушки с собой не только огромный револьвер, но и совершенно безразмерные груди, между которыми она прячет патроны. Очень перезаряжать удобно: Русюна подпрыгивает, и из декольте выплетает ровно шесть патронов. Такой необычный способ владения огнестрельным оружием – пожалуй, единственное, чем может очаровать сериал. *Trigun* покорил сердца нашей аудитории необычайными приключениями и глубокими характерами героев, а чем может взять *Grenadier*? Только разве что

глубоким вырезом на платье героини, безостановочным фансервисом, мексиканскими дуэлями и несерьезными перестрелками. Честно: мы ни капельки не удивимся, если в последних сериях окажется, что Русюна – киборг и человек-электростанция.



Jubei Chan 2: The Counterattack of Siberia Yagyu

■ Режиссер: Акитаро Дайти, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★☆



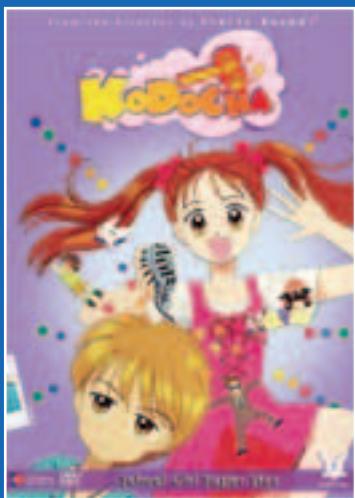
Определенно, два телесериала *Jubei Chan* заслуживают большой популярности. Многие из нас считают, что именно *Jubei Chan 2* по праву должен называться лучшим сериалом прошлого года. Первый сезон появился в 1999 году; тогда школьница Дзю оказалась наследницей мастера-самурая Дзюбэя Яго, в которого и превращалась, надевая волшебную глазную повязку. Во втором сезоне на Дзю накидываются самураи, триста лет скрывавшиеся... в сибирской тайге. Вернувшись, они ругаются на чистом русском языке (одного из героев озвучивает наш русский Юрий Норштейн!), да такими словами,

что мы напечатаем в журнале стесняемся! Первый сериал был скорее комедийным, второй же – то ли самурайский боевик, то ли чистой воды пародия. Но в лучшие моменты *Jubei Chan 2* на две головы превосходит *Naruto*, и *Fullmetal Alchemist*, и *Gundam Seed*.



Kodomo No Omocha

■ Режиссер: Акира Судзуки, Акитаро Дайти, Хироаки Сакурай, 1996 ■ Наш рейтинг: ★★★★☆



Kodomo no Omocha (впрочем *Kodocha*, «Кодоча») – один из лучших детских аниме-сериалов. Снятый почти десять лет назад, он, подобно «Евангелиону» или *Ghost in the Shell*, ничуть не утратил актуальности и по сей день. И кроме того, *Kodocha* – один из тех сериалов, который одинаково интересен взрослым, и детям. Школьница Санा Курата – гиперактивная начинающая певица, уже добившаяся немалых успехов в шоу-бизнесе, возглавляет школьное сопротивление девчонок против несносных мальчишек. Удивительный, простой юмор, обаятельнейшие персонажи и ненадуманная ро-

мантическая линия – три кита, которые на своих спинах подвезли *Kodocha* до зала славы аниме. И еще: сериал получает специальный переходящий приз редакции «Банзай!» за лучшие концовки. Оторваться ну никак не получается.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Пушкинская, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru



Остров The Island

11
августа
российская
премьера

■ РЕЖИССЕР: Майкл Бэй
■ ЖАНР: экшн/фантастика
■ В РОЛЯХ:
Юэн МакГрегор, Скарлетт Йоханссон, Джимон Хонсул,
Стив Бушеми, Шон Бин, Майкл Кларк Дункан

Совсем недалекое будущее. Линкольн 6-Эхо (МакГрегор) и Джордан 2-Дельта (Йоханссон) – жители Земли, пережившей третью мировую войну. Все уцелевшие после ядерного безумия переселились в специальное убежище, полностью отгороженное от внешнего мира. Каждый шаг немногочисленных обитателей этого секретного города, своей стерильностью больше похожего на огромную лабораторию, контролируется, каждое движение записывается, каждый вдох-выдох анализируется специальной аппаратурой. Мужчины и женщины живут в разных секциях комплекса и встречаются лишь на ежедневной работе, а любая «близость» отслеживается и ограничивается.

Мечта каждого гражданина спецгорода – выиграть в «Лотерее». Нечастые розыгрыши сулят победителю переезд на Остров, единственное на Земле место, избежавшее последствий атомной войны. Конец идиллии наступает после того, как Линкольн обнаруживает, что рассказы о Войне, Лотерее и Острове – всего лишь выдумки, за которыми скрывается ужасная тайна: все жители убежища представляют собой клонов, специально выращиваемых для предоставления «запчастей» своим оригиналам. Линкольн и Джордан совершают отчаянный побег...

Мы говорили «Майкл Бэй», а подразумевали «Джерри Брукхаймер». Конечно же, «папа всех блокбастеров» не кричал за Бэя в мегафон и не сидел днями и ночами у монитора. Однако влияние Брукхаймера чувствуется во всех пяти больших фильмах режиссера. Обязательный «бигбадабум», гонки на запредельных скоростях, стремительное развитие сюжета – все эти фишки уже давно являются «торговой маркой» Брукхаймера. Другое дело, что Бэй до знаковой встречи на съемках «Плохих парней», тоже успел многое сделать. Правда, в несколько другой области искусства – видеоклипах. Дитя, родившееся в результате творческого союза, было новым словом в кинематографе. Каждый



фильм Бэя, по сути, превращался в один большой клип, начиненный тротилом, дымовыми шашками и спецэффектами выше крыши. И что самое странное, вся эта машина не только поднималась в воздух, но выполняла фигуры высшего пилотажа. Работы Бэя всегда обвиняли в «аттракционной тупости», но режиссер лишь снисходительно улыбался даже на самые колкие выпады. Что касается «Острова», то этот фильм вполне может стать ключевым в карьере Майкла Бэя. Во-пер-

вых, хотя призрак Брукхаймера и маячит где-то за спиной режиссера, это первый фильм, где Бэю приходится полагаться прежде всего на себя. Во-вторых, создатель «Острова» признался, что он впервые попытался сделать акцент не только на экшне и драйве, но и на человеческих отношениях. Что ж, похвально, тем более что кастинг фильма можно и нужно назвать удачным, а каждый из ведущих актеров уже успел зарекомендовать себя в достаточно «психологичных» ролях. ■

КИНОФАКТЫ

Неразлучные друзья

«Остров» стал первым фильмом Бэя, в котором режиссер изменил своей постоянной привычке – работать вместе с Джерри Брукхаймером. До этого их творческий дуэт дал жизнь «Плохим парням 1,2», «Скале», «Армагеддону» и «Пирл-Харбору».

«Мой первый блокбастер»

Именно так может сказать о своей работе в «Острове» Скарлетт Йоханссон. К чести молодой актрисы, она stoически перенесла все съемочные невзгоды и работала на равных с мужчинами. Кстати, свое двадцатилетие Скарлетт отметила именно на съемках «Острова».

Они видели «Остров»

Ноги у расплодившихся в Интернете рецензий на фильм, растут из 45-минутного превью, которое было показано прессе на последнем кинофестивале в Каннах.

Кто врет?

Супервайзер спецэффектов от ILM Эрик Бревиг утверждает, что количество сцен со спецэффектами в фильме достигло почти трех с половиной тысяч. Майкл Бэй же в своем интервью заявил, что «их (SFX) едва ли наберется около 800». Есть вероятность, что Бревиг просто оказался великолепным рассказчиком, который просто не может обойтись без приукрашиваний. Или Бэй вдруг записался в скромники?





Дом восковых фигур House of Wax



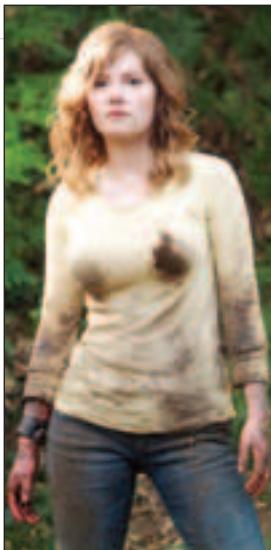
■ РЕЖИССЕР: Жюлье Колле-Серра
■ ЖАНР: хоррор/триллер
■ В РОЛЯХ:
Элиша Катберт, Чэд Майкл Мюррей, Брайан Ван Холт, Пэррис Хилтон

Внезапная поломка машины – и развеселая шумная компания, отправившаяся было на футбольный матч, застревает «где-то в американской глубинке». Горе-путешественники знакомятся с удивительной коллекцией, принадлежащей двум братьям. Городок Амброз широко известен своей обширнейшей экспозицией восковых фигур. Теперь собрание «братьев Тьюссо» готово пополниться новыми экспонатами. И название этим новинкам

можно придумать оригинальное. Например, «Больельщики-неудачники»... Вот и найдена формула стопроцентно успешного хоррор-триллера. Берем старый и проверенный оригинал. Желательно полувековой давности. Поклонники которого либо давно уже кувыркаются где-то на пажитях небесных, либо страдают от синдрома Паркинсона, Альцгеймера и рассеянного склероза одновременно. Берем «чего-нить» из современных хитов. Например, из недавнего

Если при просмотре «Дома» у вас появится сильное дежавю, свяжитесь со мной – есть серьезное подозрение, что мы все это уже где-то видели.

«Поворота не туда». Что хорошенько сэкономить, зазываем самых невостребованных актеров. Да-бы привлечь уважаемую публику, приглашаем «не звезду», но «просто хорошего человека». Да хотя бы ту же Пэррис Хилтон. А чего?! Недурна собой, хорошее наследство получила, девушка на выданье, а главное, ни один номер таблоидов не обходится без статьи о ней. И все. Спокойно собираем миллионы. Такой вот бизнес. Только где здесь кино? ■



КИНОФАКТЫ

Приходи посмотреть на мою... смерть

С отеческого благословения компании «Уорнер» Пэррис Хилтон надела «тишоток» со смелой надписью «Пэррис умрет 6 мая. Приходи посмотреть на это», а затем отправила их на распродажу. И, говорят, неплохо заработала на этом.

Хоровод вокруг Хилтон

Молодой красотка Пэррис не пришлось даже проходить прослушивание. Просто так решил Колле-Серра. А коли против режиссерской воли особо не повоюешь, то спецам по кастингу пришлось молчать в тряпочку и заниматься всеми остальными актерами.

Назвали в честь

Нет, этот «кинофакт» уже будет не про молодую наследницу, тусовщицу и теперь вот суперзвезду Пэррис Хилтон. Создатели «Дома» решили своеобразно увековечить имя Винсента Прайса, который сыграл главную роль в оригинальном House of Wax (1953) и поступили незатейливо, но сердито: восковых дел мастер стал тезкой известного актера.

■ 2003 ■ CP Digital ■ 1.85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский синхрон, английский) ■ DTS (русский синхрон) ■ субтитры (рус) ■ бонусы: фильм о съемках, приемы борьбы, премьера фильма, видеоклип, фильмографии

Онг Бак: Тайский воин Ong-bak

■ РЕЖИССЕР: Прачая Пинкаю
■ ЖАНР: приключенческий экшн
■ В РОЛЯХ:
Тони Джака, Петштаи Вонгкамлао, Пумварз Йодкамол

Когда из тайской деревушки похищают единственную ценную реликвию Онг Бак, ее жители посыпают на поиски украденной статуэт-

ки молодого Тинга. Фантастическое владение телом и знание древнего боевого искусства Муай Тай помогает юноше не только выжить на беспощадных улицах Бангкока, но и вернуть Онг Бак...

Скупая слеза сбежала бы по лицу постаревшего Джеки Чана: «Вот и смена молодая подоспела». На самом деле Тони Джака не демонстри-

рует ничего нового. Но эти кульбиты надо видеть!

ДИСК: Оцифровка видео – «четыре с половиной» (кое-какие недочеты имеются, но настроение они вам не испортят). Звук – «четыре» (можно было бы и на нормальный дубляж разориться). Дополнения – смело ставим «пятерочку» – уж очень неплохой десерт получился. ■



■ 2005 ■ West Video ■ 2.40:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ DTS (русский дубляж) ■ Субтитры (русские) ■ бонусы: анонсы, создание обратной, история создания фильма, жертвы монтажа, как стать обратным

Оборотни Cursed

■ РЕЖИССЕР: Уэс Крейвен
■ ЖАНР: хоррор/триллер
■ В РОЛЯХ:
Кристина Риччи, Джесси Айзенберг, Джошуа Джексон, Шенон Элизабет

Нет спасения от когтей оборотня. Даже если вы живете в Лос-Анджелесе. И если роковая встреча все-таки произошла, то лучшее средство

от окончательного превращения в вервольфа – найти зверя и уничтожить его... Если выбирать между «Оборотнями» и тем же «Домом восковых фигур», то последний перепугает вас с гораздо большим успехом, нежели «лебединая песнь» Уэса Крейвена. Похоже, что у вервольфа уж слишком подточены клыки. Или постарел чересчур.

ДИСК: Пожалуй, такой набор «технических характеристик» можно назвать оптимальным для современного DVD-издания. Тут вам и анаморф с кинопропорциями, и пара русских аудиодорожек, и куча бонусов в придачу. Диск можно было бы назвать «суперпуперским», да только посредственный ужастик подвел. ■



ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!

Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала

Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ осуществляется заказной бандеролью

или с курьером

Бесплатные телефоны
по всем вопросам подписки

935-70-34 (по Москве),
8-800-200-3-999

(для регионов и абонентов МТС,
Билайн, Мегафон)

Стоймость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1380р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2484р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 996 рублей*)

Стоймость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1500р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2700р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

ЗАКАЖИ ЖУРНАЛ В РЕДАКЦИИ И СЭКОНОМЬ ДЕНЬГИ

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

<input type="checkbox"/> на журнал «Страна Игр» + 2CD
<input type="checkbox"/> на журнал «Страна Игр» + DVD
на <input type="text"/> месяцев начиная с <input type="text"/> 2005 г.
<input type="checkbox"/> Доставлять журнал по почте на домашний адрес
<input type="checkbox"/> Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже* (отметьте квадрат выбранного варианта подписки)
Ф.И.О. <input type="text"/>
дата рожд. <input type="text"/> . <input type="text"/> . <input type="text"/> г. день месяц год
АДРЕС ДОСТАВКИ:
индекс <input type="text"/>
область/край <input type="text"/>
город <input type="text"/>
улица <input type="text"/>
дом корпус <input type="text"/>
квартира/офис <input type="text"/>
телефон (<input type="text"/>) <input type="text"/> код <input type="text"/>
e-mail <input type="text"/>
сумма оплаты <input type="text"/>

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписанном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « <input type="text"/> » с <input type="text"/> 2005 г.	
Ф.И.О. <input type="text"/>	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 3010181030000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « <input type="text"/> » с <input type="text"/> 2005 г.	
Ф.И.О. <input type="text"/>	
Подпись плательщика	

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

- 1. Заполнить купон и квитанцию**
- 2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
- 3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**
 - по электронной почте: subscribe@glc.ru;
 - по факсу: 924-96-94;
 - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

935-70-34 (для москвичей) и 8-800-200-3-999 (для регионов и абонентов МТС, Билайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присыпать на адрес: info@glc.ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

Москва: ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО «Корпоративная почта», тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

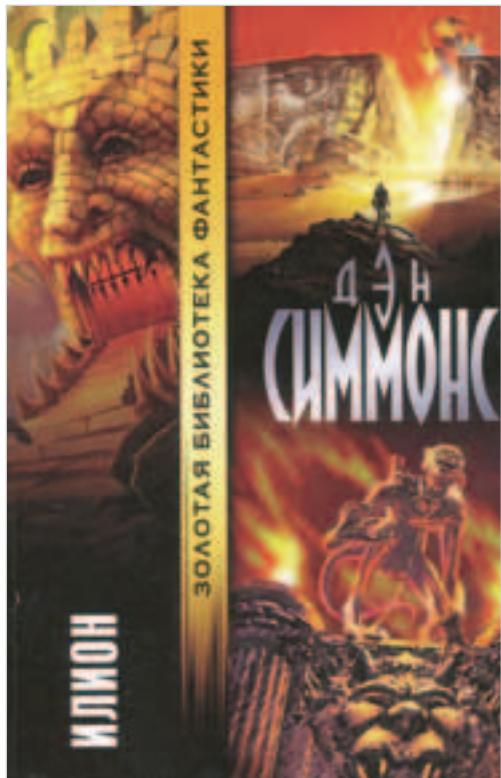
www.interpochta.ru



BOOKSHELF | РЕЦЕНЗИИ

Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун

Раньше «Золотая серия фантастики» от «АСТ» оправдывала свое название. Каждая новая книга была достойна покупки и помещения в коллекцию. Однако авторы-классики кончились, и один за другим начали публиковаться романы, к золотому фонду фантастики никак не относящиеся. К счастью, действительно гениальные новые вещи все еще появляются, и «Илион» Дэна Симмонса – отличный тому пример. Интерес к Троянской войне был не так давно подстегнут соответствующим кинофильмом, поэтому хотя бы общее представление об Ахилле, Гекторе и Елене наши читатели должны иметь. Впрочем, Древняя Эллада – лишь один из миров, представленных в «Илионе»... «Королевский крест» Панова – совсем другое дело. Десятый роман модного цикла.



Вадим Панов «Королевский крест»

■ ЖАНР:
■ ДАТА ВЫХОДА:

городская фэнтези
май 2005 года

Поклонники «Тайного города» с нетерпением ждут продолжения. Оно же и пришло! «Королевский крест» – это продолжение цикла «Тайного города», и оно не разочарует поклонников этого фэнтези. Панову удалось создать интересную историю, которая неожиданно переносит нас в мир, где существуют вампиры, маги и другие мифические существа. Но самое главное – это то, что Панову удалось сохранить дух и стиль первой книги, сделав ее продолжением, а не просто новой книгой. «Королевский крест» – это продолжение, которое не разочарует поклонников цикла.

Если вы не знакомы с «Тайным городом», уточните важную вещь. Панов придумал для

своего цикла целую тьму нечеловеческих рас, из которых только одна – масаны – имеет понятный всем прототип (вампиры). Сложные взаимоотношения с ними – основа интриги в любой книге цикла. Вот только, по моему личному мнению, оригинальность сериала идет лишь на вред повествованию и на пользу автору, который получает полную свободу творить, не ограничивая себя никакими правилами. Ведь даже вампиры, с точки зрения обычного человека, должны вести себя согласно канонам, а не абы как. А масаны можно все. Навы и чуды Панова, однако, внимания привлекают не так уж много. Самые интересные герои книги – обычные люди или же существа, ведущие себя, как люди. Самые интересные конфликты – те, что могут быть построены и без выдуманных рас. Пассажи же о высокой политике Тайного города скучны и могут быть безболезненно опущены. Получается весьма занимательное выборочное чтение. ■

Дэн Симmons «Илион»

■ ЖАНР:
■ ДАТА ВЫХОДА:

фантастика
апрель 2005 года

Измученный скучными текстами игровых журналистов Врен был приведен в чувство привезенным из Англии романом «Ilium» Дэна Симмонса. Первое впечатление: это как «Гиперион», но сложнее, умнее и интереснее. Вам надо объяснить, что есть Третий храм и кто такие элои? Тогда часть подтекста для вас будет потеряна. «Илион» на русском языке в этом году также стал доступен – «АСТ» опубликовала книгу в «Золотой серии фантастики». Перевод хорош, хотя адекватно передать все тонкости языковой игры Симмонса попросту невозможно. О чем эта книга? В двух словах описать сложно. О будущем Земли – когда заигравшиеся с собственным всемогуществом посты люди поставили само существование Вселенной под угрозу. О переигранной Троянской войне и оживших древнегреческих богах. О развившейся под боком у землян цивилизации разумных машин. О мире, где облекаются плотью самые фантастические идеи,

миры, герои гениев литературы – от Гомера до Шекспира. О разумной биосфере, Вечном жиде и орбитальных городах. О новой Одиссее того самого, знакомого по известному сиквелу Илиады, героя. На здешнем Марсе обитают Маленькие Зеленые Человечки (МЗЧ), которые зовутся зеками (термин позаимствован из Солженицына). Вам мало? При всем этом «Илион» – не юмористическая фантастика в духе Успенского, не постмодернистские изыски а-ля Пелевин. Здесь есть четкая сюжетная линия, есть место приключениям. Вхнуться в мир книги можно достаточно быстро и без особых усилий – другое дело, что полное ее понимание без знания первоисточников – то есть цитируемых героями направо и налево классических произведений, достаточно сложно. Быть в теме Троянской войны – тоже полезно. Читать «Илиаду» самостоятельно – нет, не стоит. Что-нибудь вроде «Герой должен быть один» Олди или «Диомед, сын Тидея» Валентинова – очень уместно. ■





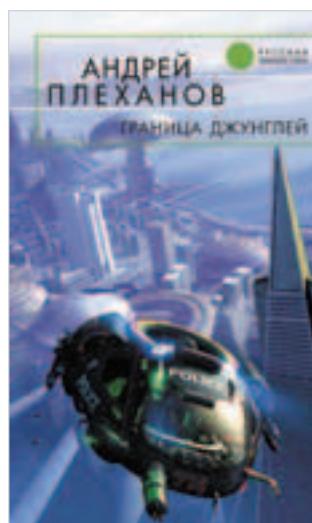
Энн Райс

«Мумия или Рамзес Проклятый»

■ ЖАНР: мистика
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Однажды выпив эликсир бессмертия, он превратился в вечного странника и вот уже на протяжении тысячелетий вынужден скитаться по земле, не в силах обрести покой и утолить неуемный голод желаний. То погружаясь в спасительный сон, то вновь возвращаясь в мир живых, он становится свидетелем драматический событий новых эпох. Но ни одно из них не способно затмить воспоминания о том, что довелось ему пережить прежде. Ибо он – правитель Древнего Египта. И имя ему – Рамзес Проклятый.

Энн Райс – автор знаменитых «Вампирских хроник», цикла «Мэйферские ведьмы», исторических новелл и отдельных романов. Ее книга «Интервью с вампиром» стала настоящей классикой не только жанра, но и всей мировой литературы. Появление в середине 70-х годов XX века этого романа оказалось точкой отсчета новой эпохи в мистической литературе. Но не только вампиры и ведьмы интересны писательнице. Тема Древнего Египта всегда была одной из самых популярных и загадочных. Конечно же, знаток оккультного мира Энн Райс не могла оставить без внимания эту культуру. К египетской теме писательница уже не раз обращалась – достаточно вспомнить популярные романы «Вампир Лестат» и «Царица проклятых». Недюжинный талант позволил ей создать еще один шедевр: «Мумия или Рамзес проклятый» – настоящая мистическая драма с красивой любовной линией, трагическими событиями, происходящими в начале 20-го века, и невероятно захватывающим сюжетом. Роман впервые публикуется на русском языке. ■



Андрей Плеханов

«Граница джунглей»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Человечество понемногу обживает Солнечную систему и окрестные галактики. На Земле царит Кодекс, согласно которому скрывающихся от властей опасных преступников уничтожают профессиональные убийцы и блюстители закона – элиминаторы. Однако Земной Кодекс не действует на спутниках Юпитера, и ничто не сдерживает местных хозяев жизни, делающих бизнес на крови и страданиях людей. Крупная ганимедская телекомпания организует реалити-шоу «Битва деградантов», и аборигены, вывезенные с одной из планет, вынуждены убивать друг друга в прямом эфире на глазах у миллиардов телезрителей. Бывший элиминатор Выдра, прибыв на Ганимед отдыхать, еще не подозревает о том, что скоро попадет в ад экстремального телешоу. Чтобы сохранить жизнь, ему придется вспомнить не только навыки по выживанию в джунглях, но и древние культы индейских предков.

Андрей Плеханов – известный российский фантаст, врач ультразвуковой диагностики, кандидат медицинских наук. Свой первый роман начал писать в 1993 г. в командировке, в телефонной записной книжке. Роман «Бессмертный мятежник» увидел свет в 1998 г. и был опубликован в двух томах. Признание пришло сразу после выхода романа – на фестивале «Аэлиты» в 1999 г. автор получил премию «Старт». Кроме цикла о Коробове хорошо известны дилогия «Слепое пятно» и «Перезагрузка», созданная в стиле «остросюжетный киберпанк», а также роман «Сверхдержава». ■



Вера Камша

«Лик победы»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

На дорогах Кэргианы – следы слепой подковы, но земным властителям не до древних пророчеств. Шаткий мир вот-вот сменит очередная война, в которой каждый хочет урвать кусок пожирнее. Фактический правитель королевства Талиг кардинал Сильвестр согласен платить за столь необходимый хлеб не золотом, а воинскими талантами маршала Алвы. Непрвзойденный полководец скачет в осажденный Фельп, не дожидаясь медленно движущейся армии. За его спиной – подавленный бунт, впереди – новые сражения. Знает ли маршал, кто является самым грозным врагом Талига и его самого? Что ждет юного оруженосца Алвы, предавшего своего господина ради любви? Вернет ли выросший в изгнании Альдо Ракан трон предков, и что выберет его лучший друг Робер Эгинэ – живую совесть или мертвую честь? Кому улыбнется Победа, а кого настигнет страшная всадница на пегой кобыле?

Вера Камша – известная петерская журналистка, успешная писательница жанра фэнтези, начинавшая как последовательница Ника Перумова, но сумевшая создать совершенно оригинальный фэнтези-мир, близкий к духу авантюрных исторических романов. В 2004 году писательница представила новый цикл «Отблески Этерны», открывающий новый мир, созданный автором – Кэргиану. Первая книга цикла называлась «Красное на красном», вторая – «От войны до войны». Роман «Лик победы» – третья книга цикла. ■



Нил Эшер

«Скиннер»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Случай сводит этих троих на планете Сплэттердей. Джаннер послан сюда осуществить некую миссию, цель которой ему пока неизвестна. Эрлин ищет на планете старого друга. Живой мертвец Куч попадает сюда в погоне за легендарным пиратом Джоем Хупом, чтобы предать его правосудию за ужасные преступления, которые тот совершил во время войны с враждебным королевством парадов. Планам их суждено перемениться, потому что на планету прибывает один из самых жестоких прадоров, полный решимости истребить всех свидетелей его былых зверств.

Нил Эшер – один из самых интересных и перспективных молодых авторов новой американской фантастики. Нетривиальный британец, ворвавшийся на книжный рынок в конце 90-х гг. прошлого века и сразу же завоевавший небывалую популярность. Вначале стали известны рассказы и повести Эшера, объединенные одной Вселенной. Первым на Западе вышел роман «Звездный дракон» (Gridlinked) – настоящий блокбастер, произведший небывалый фурор, по достоинству оцененный любителями высококачественной приключенческой фантастики. Далее был «Скиннер» – не менее популярный, и продолжение «Звездного дракона» – «The Line of Polity».

Стиль писателя необычен. Это настоящая гремучая смесь Дэвида Брина, специалиста по внеземным культурам, Пола Андерсона, мастера описывать космос, Гарри Гаррисона, мэтра приключенческой фантастики, и легкая примесь Уильяма Гибсона с его киберпанком. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Валентина из Мурманска за самое трогательное письмо номера.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас выслать вам коды на Max Payne 2 или какую-то еще игру. Лучше напишите нам, что вы думаете о PC-версии GTA: San Andreas. Многие считают ее скучным клоном Vice City, а не одной из лучших игр современности.

ПИСЬМО НОМЕРА



ПЛОТНИКОВА ВАЛЕNTИНА,
Г. МУРМАНСК

Здравствуй, «Страна»! Знаешь, я читаю тебя со второго номера, правда-правда. Для тебя это не достижение. Думаю, найдутся и те, кто читает с первого. Но мне тринадцать лет, поэтому прошу проверить и поправить тут пунктуацию, орфографию и орфоэпию (вот слово придумали! Я его из учебника литературы списала). Я все стеснялась написать, но подвигло меня на это в самом деле нечто. Из-за тебя, «Страна», я уже

анимешница, у меня куча друзей и я продвинулась в японском дальше уровня «аригато», застрявши где-то в предлогах (это все мелочи, честно). А напишу я вот о чем: недавно, прогуливаясь по ларькам (знаете, есть такого рода ларьки, где продаются помады, покемоны, стирательные резинки, заколки и гаечные ключи, словом, все, что угодно, кроме нужного), я обратила внимание на дальний, темный, угол прилавка. Знаете, что там пылилось? Там стояли, во-первых, фигурки Риноса и Сейфера из FF VIII (я, между прочим, давняя фанатка

«финалок», восьмую и девятую части вдоль и поперек исходила), а, во-вторых, Наруто (о нем я и говорить не буду, кому он не нравится?). Фигурки очень качественные, у Риноса даже колечко на цепочке отдельно. Вопрос: откуда у толстой, наглой торговки в маленьком городке такое сокровище? Кстати. Кажется, вы говорили, что смотрите Naruto. Где? Когда? На каком языке? (Вы же писали, что на английский его так никто и не перевел). И еще один вопрос: Врен натуральный или красивый? Вот и все, не буду засорять эфир вашего внимания бессмысленными междометиями.

P. S. Прошу прощения, что пишу на бумаге. Интернета, знаете, нету. Не завезли.

Проеханено: на развалих Родины можно найти самые удивительные вещи: от детских масок с Ранмой до брелоков по Final Fantasy. Обычно такие вещи попадают к нам как дешевые игрушки из Китая (никто не догадывается, какие сокровища везут), где их производят по лицензии японских фирм. Почему они попадают к нам, а не в Японию, пусть останется на совести китайцев. Наруто мы смотрим, выкачивая из Сети американские фэнсабы, иначе сериал никак не увидишь. Что до Врена – то да, он такой и есть, рыхкий от природы.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О ПЛОХОМ

Приветствую, «СИ»! Пишу с далекого севера, служу в войсках, о которых рассказывать в письме не могу. В посылках получаю ваш журнал. Хвалить не буду, за меня это сделают другие. Лучше скажу, что мне в вас не нравится (считайте, что это пожелания). Во-первых, отсутствие характера в статьях. Все они как будто написаны в одном стиле, что-то навроде: хорошая графика (или очень хорошая), интересный сюжет (если он есть вообще), притягивающая

(или отталкивающая) атмосфера. Короче, хорошая игра баллов на семь-восемь. И так почти у всех (и учтите, от перестановки мест слагаемых сумма не меняется). Бывает, кто-то добавит пару слов о дизайне, естественно, ссылаясь на то, что он в игре присутствует или рассказывает о философии в игре. Но почти никто не пытается передать это образно, литературно, поэтому на новых «СИ» у меня больше пыли, чем на старых. Еще одно странное обстоятельство: временами вы сравниваете божий дар с яичницей (в оригинале здесь стояло дру-

гое, несколько более увесистое выражение – прим. ред.). Так случилось как-то со Splinter Cell и MGS2. Это все равно что сравнивать «Черный квадрат» Малевича с «Моной Лизой». Первый срубает бабки, второй – головы. И сравнений таких много. И последний минус – качество скриншотов в консольных играх. Плюсы: дизайн журнала, киберспорт, «Банзай!», новости и железо. А еще мне нравятся авторские колонки. Все, пока, «СИ».

P. S. Понимаю, что в основном письма прихо-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

Во сколько раз PlayStation 3 мощнее Xbox 360?

Говорить об этом сейчас рано. Инженеры ATI говорят, что Xbox 360 будет мощнее, чем PS3. Инженеры Sony, разумеется, утверждают обратное и прибавляют, что показанные на E3 демо – не предел возможностей консоли. Если верить официальным цифрам, то производительность PS3 – 2 терафлопа, Xbox 360 – 1 терафлоп.

Перестанут ли выпускать игры на PS2 после выхода PS3?

Разумеется, нет. Вспомните, что последняя игра для PS one вышла в прошлом году – а ведь PS2 продается уже черт знает сколько! Надо полагать, что такая же ситуация повторится и после появления PS3. Еще как минимум пару лет игры для PS2 выходить не перестанут.

Какие сейчас минимальные требования к PC для комфортной игры?

Требования те же, что и раньше: «самый современный компьютер». Например, Battlefield 2, одна из самых требовательных игр на сегодняшний день, «комфортно» будет работать на компьютере с процессором в 3.2 ГГц, гигом оперативки и GeForce FX 6800 Ultra с 256 мегабайтами видеопамяти. Неслабо, верно?



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Final Fantasy, Legacy of Kain, Parasite Eve, Tekken, Devil May Cry и других любимых игр. Если бы мог – смотрел бы целыми днями. 2. Существует ли нормальная версия Parasite Eve 2, в которой нет багов? Эту игру я очень люблю, но до конца так и не прошел. Дело в том, что игра виснет на том самом месте, где Ая спускается на лифте в Шамбалу. Я брал у знакомых другие диски с игрой – безрезультатно. Все зависают на входе в несчастную Шамбалу. 3. Выйдет ли эротическая версия Final Fantasy X-3? 4. Отличается ли железом slim-версия PS2 от ее предшественницы? 5. Где, кроме вашего журнала, можно ознаком-

иться с творчеством арт-группы LAMP? Можно ли познакомиться и пообщаться с ними лично? Как?

Также, дорогие «странники», у меня есть к вам небольшая просьба. Недавно видел клип Лигалайза «Первый отряд» и был очень им впечатлен. Не могли бы вы выложить клип на DVD, чтобы я его посмотрел еще пятьсот тысяч раз? Существует ли аниме «Первый отряд»? Где его можно взять? На этом пока все. Желаю вам всем удачи, ребята. Не слушайте никого, оставайтесь при своем мнении и продолжайте творить восьмое чудо света – журнал «Страна Игр».

**Главатских Кирилл,
г. Екатеринбург**

ЗОНТ // Поехали!

1. Мы уже не раз рассказывали, как готовим обзоры для DVD: подключаем приставку к компьютеру и записываем видеосигнал на жесткий диск PC. Если на вашем DVD-рекордере есть видеовход, то можно подключить к нему консоль и записывать ролики точно так же, как с обычновенного телевидения.
2. Совершенно точно можем вам сказать, что нормальная версия Parasite Eve 2 в природе существует. Проблемы с зависаниями чаще всего встречаются у пиратских русифицированных игр, мерзостных версий «два диска в одном» и на эмуляторах. Если играть в легальную версию Parasite Eve 2 на неchipованной консоли, проблем не возникает.
3. Вы, наверное, шутите.
4. Отличается, но не сильно. В slim-версию встроен сетевой адаптер, и в ней нет отсека для жесткого диска.
5. Официальный сайт арт-группы LAMP расположен по адресу <http://lamp.otaku.ru>. Там вы найдете огромные галереи их чудесных рисунков и сможете задать вопросы художникам.

И последнее. Увы и ах, аниме «Первый отряд» не существует даже в проекте. Видеоряд для клипа Лигалайза был по спецзаказу нарисован одной из российских анимационных студий.

O DEVIL MAY CRY 3



Доброе утро. Данте проснулся! Долго же он спал, со временем первой части прошло несколько долгих лет, но он проснулся, чтобы вернуться в лучшем экине года. Это письмо – хвалебная ода Devil May Cry 3. Именно так. Потому что игра великолепна. О, да! Графика, музыка – все на неоспоримо высочайшем уровне. Но самое главное, изюминка игры, – невероятно скоростной и насыщенный драйвом геймплей, заставляющий в исступлении жать кнопки геймпада, не щадя собственных пальцев. Мозг захлестывается адреналином, когда рубишь мечом полчища врагов и поливаешь их огнем из двух фирменных пистолетов, переплетая удары клинка и выстрелы в удивительно красивые и стильные комбо. Потрясающе! В молодости стиляга-парень Данте был еще неудержимее и яростнее, а его шутки – ничуть не менее острыми. Да, по части геймплея DMC3 нет равных. А если добавить к этому захватывающий, стильный сюжет и великолепный дизайн уровней, то в итоге получается мощнейший суперхит, настоящий шедевр игростроения. Сарком срывает шумные аплодисменты! Данте пробудился от кошмаря, в который его вверг DMC2. Возрадуемся же и насладимся вдоволь! Не это ли то самое трансцендентальное единство апперцепции?

**Морозов Артур,
г. Люберцы**

Н. ОДИНЦОВА //

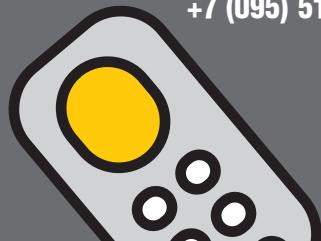
- Не ждал, Красный Плащ? – сказала Лючия в телефонную трубку. – «СИ» уже видел? Тебе там что, Вергилий рекламу проплатил?
- Лючия! Сколько лет, сколько зим! – обрадовалась трубка. – Слушай, ты все еще злишься из-за DMC2?
- Я злюсь?! Я злюсь?! Да я просто в бешенстве! Пяти минут не проходит, чтобы я не узнала о том, как устроила тебе настоящий кошмар, а Леди успела затесаться в лучший экин года!
- Раньше надо было думать, – ехидно ответила трубка. – «Данте, прекрати свои глупые шутки!», «Данте, будь серьезней!». Ты только коси свою со злости не проглоти. Глядишь, пришло тебе экземпляр с автографом. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой
вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321



Слышал, что по фильму «Город грехов» должна выйти игра. А еще слышал, что разработкой игры займется Rockstar, а называться игра будет так GTA: Sin City. Неужели это правда?

Как обычно, слухи возникают из полуправды. GTA: Sin City – старое название GTA: San Andreas, от которого разработчики впоследствии отказались. Последний раз название Sin City упоминалось в прессе в начале прошлого года, задолго до выхода игры. Что же до фильма

«Город грехов», то, насколько нам известно, игру по нему сейчас не делают. Объясните, пожалуйста, кто такие назгулы?

Их придумал Джон Рональд Руэл Толкиен, и познакомиться с ними можно, прочитав (или посмотрев) «Властелина Колец». Грубо говоря, это очень могущественные короли-призраки.

Здравствуйте, «Страна Игр»! Скажите, выйдет ли на Xbox какая-нибудь Final Fantasy?

Судя по всему, нет. В этом поколении Final Fantasy черному ящику, скорее всего, не достанется. Зато на Xbox 360 вскоре после запуска появится адаптированная версия Final Fantasy XI.

Планируется ли MMORPG для Xbox 360?

Только что обсуждали Final Fantasy XI – это она и есть, MMORPG для Xbox 360. Ходят слухи, что

Blizzard рассматривает возможность портирования World of Warcraft на консоли, а NCsoft хочет

выпустить приставочную версию Guild Wars. Кроме того, корейское издательство Webzen совсем недавно сообщило, что масштабная многопользовательская игра от создателей GTA (мы не уверены, можно ли будет отнести ее к ролевым) под названием All Points Bulletin выйдет на Xbox 360. Словом, они точно будут и, скорее всего, их будет много.

Что такое эмулятор?

Программа, которая воспроизводит функции

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Джей Аллард, Кен Кутараги и даже Сатору Ивата в один голос твердят, что новое поколение приставок непременно должно работать с Сетью. Nintendo предлагает скачивать старые игры, а маркетологи Microsoft запрещают выпускать на консоли игры, в которых нет многопользовательских режимов. Правы ли они?

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

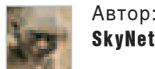
Мы попросили завсегдатеев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Как вы относитесь к требованиям Microsoft о том, что разработчики каждой игры для Xbox 360 обязаны включать в свое детище сетевые режимы? Нужно ли насильно тащить индустрию в онлайн?



Автор:
manualrelease

Отрицательно. Одиночно- и мультиплерно-ориентированные игры – совершенно разные вещи. Впрочем, если цель Microsoft – гробить игры без онлайна или прикручивать к этим играм дохлыесетевые режимы – пожалуйста, мне-то чего.



Автор:
SkyNet

Я отношусь к этому требованию положительно, так как это будет большой шаг вперед в развитии онлайновых игр на консолях следующего поколения. Но мне кажется, что это не всегда будет действовать. Как, например, сделать квест онлайновым?



Автор:
John Davis

К «требованиям» отношусь сугубо отри-

одного прибора на другом приборе. Применительно к играм: эмулятор – программа, с помощью которой можно запускать игры для одной платформы (например, GBA, NES) на другой платформе (например, PC).

Выйдет ли StarCraft: Ghost на PC, и если да, то когда?

Нет, не выйдет. StarCraft: Ghost был и остается чисто консольной разработкой.

цательно. «Желательно» еще куда ни шло. Вы только представьте, сколько отличных игр, в которых ни при каких условиях не может быть мультиплеера, попадут под нож. Тем более, нам, россиянам (подавляющему большинству!) онлайн даром не нужен. Про провинцию я вообще молчу.



Автор:
inkvizitor

Если бы я жил в Америке, может быть, мне бы это и понравилось. Там много играют в онлайне, благо шутеры и гонки отлично для этого подходят. Но вот для RPG и квестов это лишнее, так как, во-первых, требует времени, во-вторых, денег, что может отрицательно оказаться на одиночной части игры. Хотя можно сделать простой обмен предметами, как в некото-

рых играх для GBA. А так, в общем, любые ограничения для разработчиков, это зло, ибо они могут загубить оригинальные идеи.



Автор:
L1on

Отрицательно. Не все ведь игры подходят для онлайн-игры. Нет, конечно, в гонках или шутерах это очень даже можно, а как насчет квестов? Потом, некоторые однопользовательские игры при переходе в онлайн смотрятся не ахти как. Да все равно, сейчас не так уж много народа играет в онлайне, а то, что разработчики будут к каждой игре приплюсовывать сетевые режимы, лишь отдалит ее дату выхода.



Автор:
Nakedsnake

Отрицательно. Сетевой режим может ис-

портировать всю игру. Допустим, разработчики собираются сделать великолепную игру, а им приходится вместе с синглплеером делать мультиплер. А если издаватель требует выпустить игру к назначенному сроку, а разработчики еще не успели доделать «сингл» как следует? Тогда игра получится неготовой.



Автор:
Львы, Тигры и Медведи

В Microsoft, наверное, решили, что все, кто будет владеть Xbox 360, должны подключаться к Xbox Live. А это значит, что сингл будет страдать, что игры для консоли будут получать оценки в прессе ниже, чем игры у конкурентов (хороший одиночный режим всегда ценится больше мультиплеера), что нам в России поиграть нормально на Xbox 360 будет ой как проблематично, что...

Когда вы выложите на консольную часть диска видеоролик MGS4?

Как только он появится у нас в DVD-качестве. До сих пор нам удалось достать только низкокачественную копию. Продолжаем розыск.

Что нового дадут нам приставки следующего поколения, кроме графики?

Более быструю, надежную и интересную сетевую игру. Онлайн-клубы по интересам. Более ка-

чественный звук и интеграцию с портативными консолями. Видео нового формата. А в целом, вы правы. Важнейшие изменения – в графике.

Будут ли в России продаваться игры из серии Naruto?

Вероятность этого близка к нулю. Сейчас даже неизвестно, выйдут ли они в США (читайте новости в «Банзай!»).

У меня проблема. У нас в Саратове есть DS из Ки-

тая за 7000 р. Можно ли надеяться на ее качество?

Все DS производятся в Китае на заводе, принадлежащем Nintendo. Так компания снижает цену производства, не теряя в качестве. На обратной стороне любой DS, которая продается в Европе, стоит клеймо Made in China. И ничего, не ломаются. По крайней мере, «надеяться» на качество точно можно.

Куда делась игра The Red Star?

Планируешь покупку цифровой камеры,

но не знаешь, какую модель выбрать?

Прочитав наш журнал,

ты обязательно сделаешь правильный выбор и

НАЙДЕШЬ СВОЮ КАМЕРУ!



**СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК:
ОТПУСК!**

**Идеальная камера:
какая из них твоя?**

Экипируемся для подводной съемки.

Обзоры камер Canon Digital IXUS 700, Casio EXILIM EX-Z750, Fujifilm FinePix F10, Sony Cyber-shot DSC-W7, Sony Cyber-shot DSC-H1, Nikon COOLPIX 7900.

В легком весе.

5 камер, которые ты захочешь взять с собой на пляж.

И конечно, наш суперкаталог.

Более 200 моделей цифровой фототехники с крупными иллюстрациями, техническими характеристиками, оценками и вердиктами.

**ВЫБЕРИ
СВОЮ
ФОТОКАМЕРУ!**



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Может ли один человек с помощью огромного рычага и точки опоры повернуть Землю? Архимед утверждал, что может. Мы решили узнать, кого считают самым влиятельным человеком в индустрии геймеры... и с ужасом поняли, что гении не в состоянии противостоять корпоративщине и бюрократии. Компании – вот кто делает наше будущее.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Кто, по вашему мнению, оказал самое сильное влияние на развитие игровой индустрии за последние пять лет? Или ничего толком не изменилось, а пятилетка – слишком небольшой срок?



Автор:
yuhan

Думаю, что это Ивата и его «два экрана». Пока что это самое новое и интересное за последние пять лет, вот только результат мы увидим не скоро, как это всегда и бывает. Вернее, пока что мы не особо видим, как это повлияло на индустрию. В остальном мы стали свидетелями эволюции, ничего свежего и нового пока нет.



Автор:
Ayane

Пять лет – слишком мало для каких-либо значительных изменений. Мир игр диктуют все те же три гиганта: Sony, Microsoft и Nintendo. Конечно, были прорывы в жанрах, неординарные решения, новые подходы к созданию виртуальных развлечений: Fable, MGS3, GTA: San Andreas, Donkey

Kong: Jungle Beat. Начал расти рынок карманных приставок. Ну и, конечно же, консоли следующего поколения... Да, появились новые идеи, свежие течения, но не произошло никаких революций, которые в свое время свершили Doom и MGS.



Автор:
OTAKON

Гейб Ньюэлл – вот человек, который совершил прорыв в жанре FPS, как это когда-то сделал Джон Кармак. Гейб дал понять, что FPS – это не бесконечные коридоры с генераторами, ключами и триггерами.



Автор:
Petty

На мой взгляд, ничего толком не изменилось. Мэтры игровой индустрии вроде Хидео Кодзими, Сигера Миямото, Синдзи Миками, Кадзунори Ямаути как тво-

рили роскошные игры, так и продолжают творить. Никто не выделяется, не совершает революций; все идет своим чередом. Возможно, с появлением консолей следующего поколения что-то изменится.



Автор:
zxz

Я считаю, что на развитие игровой индустрии за последние пять лет больше всего повлияли сами геймеры, так как геймеры постоянно растут, и, соответственно, растут их требования к играм. А разработчики всегда-навсегда стараются угодить всем и каждому.



Автор:
roman

Это были великолепные пять лет! Интереснейшие пять лет игровой индустрии! Столько событий, столько всего нового! И все эти пять лет

неоцененный вклад в развитие индустрии делили все те безымянные инженеры, разработчики элементарных процессов и конструкций, которые создали (создадут), в конце концов, очередные шедевры технической мысли – PS3, Xbox 360 и Nintendo

Revolution. Пять лет, а то и больше, эти люди трудились над тем, что зажимет сердца и умы геймеров всего мира!

(Звучат фанфары! Зал стоя рукоплещет оратору. Раздаются крики «Бис!» и «Автора! Автора!»)



Автор:
Сергий Серый

По-моему, стоит говорить о том, что есть люди-гении, которые творят в индустрии, и фирмы, которые делают обычные игры. К первым относятся Мулине, Мейер и так далее, а ко вторым – такие фирмы, как EA. И в данном плане ничего в индустрии не изменилось.

SMS

ЧЕПУХА

Присылайте свои фразы на телефон:

+7 (095) 514-7321

1. Кто?
2. С кем?
3. Когда?
4. Где?
5. Что сделали?
6. Кто увидел?
7. Что сказал?
8. Чем дело закончилось?

■ Кузя и Хворанг позавчера под березой давились укропом. К счастью, из кустов вылез Чужой и промычал: «Дай пробке шанс!» В итоге Купер съел PSP.

■ Марио с Маисней во время перестройки устроили резню в больнице. Их увидел Чапаев и горячо поздравил с днем сантехника. Тут-то «Сталкера» и отложили еще на пятьдесят лет.

■ Снейк и пьяный падаван сегодня утром на луне гладили носки. К ним подкрался хэдкраб и сказал: «Суп готов!». Вот поэтому Анопко кинул Крокодила Гену на сто евро и купил Xbox 360.

■ Хитмен и Врен давным-давно в Black Mesa пили «Боржоми». Их увидела подлая Печень и велела штурмовать фронт. Битва закончилась кровавым убийством Гитлера.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петя сказал «Йоул» и крякнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чечуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

Погибла вместе с Acclaim. Когда компанию-издателя объявили банкротом, никто из конкурентов не захотел покупать игру. Теперь она, скорее всего, никогда не будет опубликована.

Как расшифровывается TBS?

Turn-Based Strategy, «походовая стратегия».

Выйдет ли DMC 4 или третья часть – последняя игра серии?

Выходит. На Е3 представ-

вители Capcom вовсю крутили перед носом публики скриншотами и мини-ролик из DMC4.

Будет ли выпущен World of Warcraft на русском языке? Если да, то когда?

Нет, не будет. Российские издатели пока что опасаются переводить лучшие MMORPG на русский язык: мороки много, а толку мало.

Есть ли в Москве специализированный магазин, торгующий аниме?

Есть и не один. Специализированные магазины MC Entertainment расположены в торговом центре «Горбушкин Двор» и в кинотеатре «МДМ-кино». Там распространяется не только продукция MC, но также фигуры персонажей аниме, артбуки и манга.

Европейские и американские релизы, увы, придется заказывать в Интернет-магазинах.

Почему вы все время выкладываете на диск японскую попсу? Ведь есть и рок, и gothic metal,

например, Malice Mizer. Хотелось бы посмотреть такой клип.

Обычно мы выкладываем клипы тех песен, которые звучат в опенингах и эндингах интересных аниме-серий. Согласитесь, Malice Mizer не часто сочиняли песни для аниме. А когда рок звучит в опенингах, мы без стеснения его выкладываем. Например, в прошлом номере на DVD попал клип на композицию Гакта, бывшего солиста Malice Mizer.

Когда выйдет GBA Micro?

Nintendo обещала запустить консоль этой осенью.

Что за формат Blu-ray?

Диски Blu-ray будут использоваться в PS3. По сути дела, это тот же самый DVD-диск, работающий на лазере другого типа. Соответственно, диски Blu-ray будут выглядеть почти так же, как обычные CD, а проигрыватели Blu-ray смогут читать носители установленных форматов. На один слой болванки Blu-

ray можно записать 25 гигабайт данных.

Говорят, что Valve собирается портировать HL2 на PS2. Это шутка такая или как?

Мы бы не стали этому верить. Во-первых, Valve никак не может выпустить вариант для Xbox. Во-вторых, нет смысла делать Half-Life 2 для менее мощной PS2, где сцевальная игра далеко не так популярна, как на Xbox. И потом: мы не слышали о намерениях Valve выпустить Half-Life 2 для PS2.



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ
ТОЛЬКО РС ИГРЫ

ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ
Двухслойный DVD или 3 CD

ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ
240 страниц



ИЮЛЬСКИЙ
НОМЕР
УЖЕ В
ПРОДАЖЕ

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD
8.5Gb
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ВИДЕО!!!

Battlefield 2

• Самый "горячий" сетевой шутер этого года!

Electronic Entertainment Expo 2005

• Подробный репортаж с крупнейшей игровой выставки.

Imperial Glory

• Лучшая замена Rome: Total War от создателей Commandos!

А также:

- **Product Placement.** Кому нужна реклама в играх?
- **Дневники разработчиков:** Lada racing Club, Heroes of Might and Magic V и Блицкриг 2.
- **О разработке** Fallout 3 и Baldur's Gate 3 в интервью с Джошуа Сойером.
- **Превью** Civilization 4, Hitman Bloodmoney, Tomb Rider: Legend, Serious Sam 2, Full Spectrum Warrior 2, Myst 5...
- **Рецензии** на Pariah, Guild Wars, Delta Force: Extreme, Stronghold 2, Empire Earth 2...

И многое-многое другое!

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

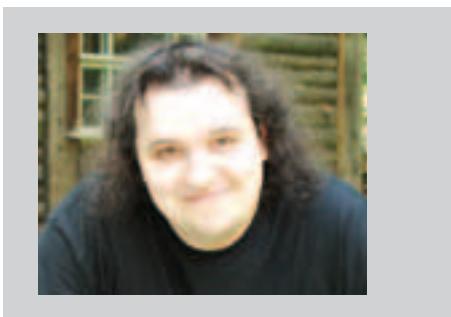
СЛОВО РЕДАКТОРА

О, привет!

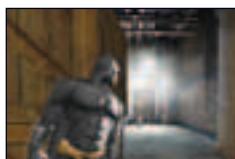
Лето в самом разгаре – что же вы в городе-то сидите, а не на солнышке у моря жаритесь? Ну хорошо, если вы все еще не спланировали отдых, можно заняться спортом – например, крикетом (у нас есть

демка классного симулятора – Cricket 2005), или автогонками (смотри обновленное демо Live for Speed). Тем же, кто со спортивным образом жизни совершенно несовместим, можно заняться тренировкой способностей ино-

го свойства. Для них у нас есть демка фэнтезийной RPG Avencast. Лето надо проводить активно, хотя иногда удобно устроиться перед монитором за просмотром видео-части диска тоже никому не повредит.



Видеообзоры



Batman Begins



Imperial Glory



GTA: Vice City



Conker: Live and Reloaded

Batman Begins предсказуемо надоедает через несколько часов близкого знакомства – не лишенного, впрочем, и некоторых радостей.

«Слава, успех, популярность» – выдает англо-русский словарь на запрос «Glory». И все же разработчикам придется поумерить амбиции.

Огромный динамический игровой мир, сотни автомобилей, «пацанские» задания, шикарный сценарий, десятки мини-игр, бесконечный геймплей.

Бесспорно – главный, хотя и запоздалый, хит лета для владельцев Xbox. Бесподобный черный юмор, отличная озвучка, шикарная графика.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

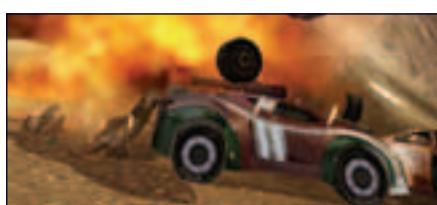
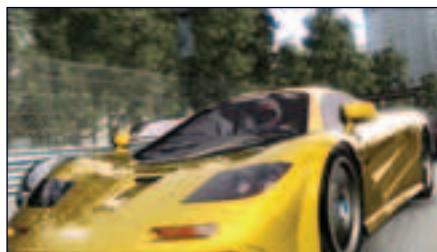
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Bitstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

→ Обратите внимание

Сколько же всего хорошего ожидает вас на этот раз, но просто глаза разбегаются! Взять хотя бы обновленную демку Live for Speed, которая стала еще лучше, еще сложнее и еще напористее – разработчики даром времени не теряли. Далее – продолжение «модопада». Общий вес модов сегодня немного ниже, но зато содержание ценнее – один total conversion для Half-Life 2 чего стоит! И на сладкое – целая куча интересных роликов: интервью с разработчиками безумного экшна Auto Assault, новое видео из Project Gotham Racing 3, ролик Urban Reign и несколько минут реального геймплея HoMM V.



Софт

Gif Animator 2.0

Программа для создания анимированных картинок в формате GIF. В отличие от навороченных программ класса Adobe ImageReady, она минималистична, но работает быстро и обладает необходимым набором функций.

InterVideo WinDVD 7

Новая версия программного DVD-плеера, отличающегося отличным качеством изображения. В этой версии улучшения затронули в основном мультимедийные «фиши», и теперь WinDVD стал похож на на-вторченный «комбайн».

NetPeeker 2.82

Программа для полного мониторинга сетевой активности каждого отдельно взятого приложения. Крайне необходимая вещь на современном этапе развития Интернета! Заодно умеет ограничивать трафик и работает файерволлом.

NVu 1.0

У создателей браузера Mozilla появился новый проект – HTML-редактор NVU. Программа производит хорошее впечатление, а в скромном времени разработчики обещают «догнать» по функциональности FrontPage и Dreamweaver.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА РС-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



Live for Speed S2 – 0.5P

Новая, расширенная демо-версия Live for Speed, во многом весьма напоминающая Need for Speed. На этот раз, помимо тренировочного «кольца», вам дают трассу Blackwood и целых три машины – чтобы вы оценили игру по достоинству.



Cricket 2005

Зря, ох как зря вы презрительно кривитесь от спортивных игр с малознакомыми названиями! Крикет – это игра наподобие бейсбола, только созданная в Англии лет на двести раньше. Если разобраться с правилами, сразу же становится интересно.



Avencast

Классическая фэнтезийная RPG. Для усвоения пройденных наук вам, «первокурснику» магической академии Эйвенкаста, придется отправиться в далекое селение Арамелунд, дабы избавить тамошних жителей от злобного магического создания.

Моды

Point of Existence 0.4.4

На прошлом DVD вы могли найти модификацию Point of Existence версии - 0.4.2, теперь же вашему вниманию предлагается увесистый патч. После его установки мод разрастается на диске до более чем внушительных 2.19 гигабайт. Добавлена куча всевозможной статики, истребитель МиГ-31, а также четыре новых карты.



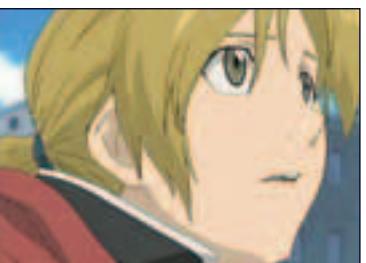
Eclipse

Первая полноценная тотальная конверсия для Half-Life 2, направленная на одиночный режим игры. Главной героиней Eclipse является волшебница Violet. Eclipse разительно отличается от исходной игры: это не шутер, а экшн от третьего лица. Violet не умеет стрелять из автомата или ракетницы, зато обладает способностью к телекинезу...



БАНЗАЙ!

Не только мы следим за приключениями Эдварда Элрика из Fullmetal Alchemist. От сериала без ума и японцы, и американцы. Полнометражка маячит на горизонте, а на нашем диске – очередной ее трейлер. Хьюс оказывается жив, Мустанг – с одним глазом, а Альфонсов – сто тысяч миллионов! Верите?



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Live for Speed S2 – 0.5P
Cricket 2005
Avencast

ПАТЧИ:

Пери-Харбор v.4.01
Пери-Харбор v.4.01m
Constantine Rus retail
Dungeon Lords v.1.3 English retail
Far Cry v.32
Imperial Glory Intel Chipset fix retail
Neverwinter Nights v.1.66 UK retail
Silent Hunter III v.1.4 Euro retail
Singles 2: Triple Trouble v.1.1 retail
StarCraft: Brood War v.1.2b Retail
Street Legal Racing: Redline v.2.2.1 retail
Street Racing Syndicate v.1.1 Rus retail
SWAT 4 v.1.1 UK retail
Tin Soldiers: Julius Caesar v.1.11
World of Warcraft v.1.50 UK retail

ШАРЭВАРЫ:

Brave Dwarves 2 Deluxe
Cartoon Xonix 1.0
Chuzzle Deluxe
Fatman Adventures 1.04
FreeKOut Gold 1.0
Gold Sprinter
Mah Jong – Jade Expedition
Xeno Assault 2

СОФТ:

Gif Animator 2.0
InterVideo WinDVD 7
NetPeeker 2.82
NVU 1.0
CDBurnerXP Pro
DietMP3 v.4.03
DVD Copy Express
Genie Backup Manager Professional
6.0.136.1639
FireTune
MixCraft 2.01
NetCaption 7.5.4
NetTransport 1.94.280
Parallaxis WinClip 3.2.2.30
PC Clean 1.1
Rapid PHP 2005
woEditor 2.3.1

МОДЫ:

Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Resurrection of Evil
F1 Challenge '99-02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:
Старые номера «СИ»
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:

Into the Blue
King Kong
The Transporter 2

ВИДЕО:

Auto Assault
Black & White 2
Darkwatch
Enemy Territory: Quake Wars
Fatal Frame 3
Far Cry Instincts
Fallen Earth
God Father
NBA Live '06
Project Gotham Racing 3
Prince of Persia 3
Rize's Hell
Soul Calibur 3
Volkswagen Golf Racer
War World
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike,
Quake III Arena, Warcraft III: The
Frozen Throne.

МУЗЫКА:
Wipeout

ДРАЙВЕРЫ:

Omega Drivers 2.6.42 (Catalyst 5.6)
w2k XP, nVidia ForceWare 80.40
w2kXP, Intel Chipset Installation
7.2.0.1006 WHQL w2k wXP

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

- Рецензии на все кинопремьеры месяца
- Более 100 обзоров DVD-дисков 5 региона
- Сравнительный тест 7 производителей погодостроек для техники и дисков
- Конкурсы со множеством призов



**КАЖДЫЙ НОМЕР
С ФИЛЬМОМ НА
DVD**

в продаже с 4-ого августа

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой
право без предупреждения
изменить содержание
следующего номера.



Новый киношедевр Питера Джексона обзаведется не просто игрой по лицензии, а отменной игрой! Ubisoft поручила работу над ней Мишелю Анселью – создателю Rayman и Beyond Good & Evil. Необыкновенно мощный графический движок позволит передать в игре все великолепие прототипа, причем как на консолях текущего поколения, так и на Xbox 360.

DUNGEON LORDS

Должны же мы когда-нибудь опубликовать обзор этой свеженькой RPG?



PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Игру называют «немецким аналогом Kreed». Неужели все так плохо?



COMPANY OF HEROES

Трехполосное превью героической стратегии – в следующем номере. Железно.



SOUL CALIBUR III

Информации о грядущем мегахите стало побольше, и мы вам ее всю выдадим.





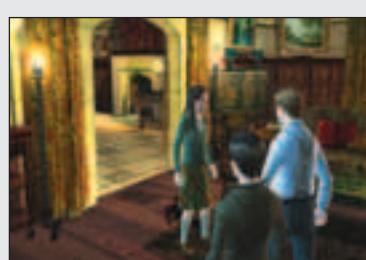
ИСТОРИЯ СЕРИАЛА HEROES OF MIGHT & MAGIC

От самых первых игр до самых последних: неизвестные сиквелы, легенды сериала, сплетни и домыслы, история разработчиков.



«ХРОНИКИ НАРНИИ»

Наш спецкорреспондент посетил офис разработчиков игры (Traveller's Tales), проникся книгой и был слегка ошарашен трейлером фильма. Ждите отчет.



FULL AUTO

Красивейшие аркадные гонки, очевидно, станут одним из главных хитов Xbox 360.



TT SUPERBIKES

Один из лучших мотосимуляторов достался владельцам PlayStation 2.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№14 (191) ИЮЛЬ 2005

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин
Алексей Ларичкин
Константин Говорун
Артем Шорохов
Валерий Корнеев
Роман Тарасенко
Сергей Долинский
Юлия Соболева

razum@gameland.ru
chikitos@gameland.ru
wren@gameland.ru
cq@gameland.ru
valkorn@gameland.ru
polosatiy@gameland.ru
dolser@gameland.ru
soboleva@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор «Киберспорт»
редактор «Онлайн»
лит.редактор/корректор

DVD/CD

Александр Фролов
Юрий Воронов
Юрий Пащолок

frolov@gameland.ru
voron@gameland.ru
disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор
редактор

ART

Алик Вайнер
Эдуард Лухт
Леонид Андруцкий

alik@gameland.ru
hitman@gameland.ru
leonid@gameland.ru

арт-директор
бильд-редактор
дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцов
Андрей Теодорович
Иван Солягин

alyona@gameland.ru
teodorovich@gameland.ru
ivan@gameland.ru

руководитель отдела
главный редактор
WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Иgorь Пискунов

igor@gameland.ru

директор по рекламе
gameland

Ольга Басова
Евгения Горячева
Ольга Емельянцева
Максим Соболев
Оксана Алешина
Сергей Нагаев
Мария Алексеева

olga@gameland.ru
goryacheva@gameland.ru
olgaem@gameland.ru
sobolev@gameland.ru
alekhina@gameland.ru
nagaev@gameland.ru
aleksieva@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович
Ксения Мельничук

baxx@gameland.ru
ks@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов
Андрей Степанов

vladimir@gameland.ru
andrey@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое
распространение
подписка
региональное
розничное
распространение

Алексей Попов
Мешеров Кирилл

popov@gameland.ru
mk@glc.ru

региональное
розничное
распространение

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Агарунов
Борис Скворцов
Юрий Поморцов

dmitri@gameland.ru
boris@gameland.ru
yury@gameland.ru

учредитель и издатель
генеральный директор
оперативный директор
издатель

Дмитрий Донской

основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarunov

publisher
dmitri@gameland.ru

director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Глебовская, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>, Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ходит отрывков и писем читателей. Рукописи, фотографии

или частичное воспроизведение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



9-ая Московская
Международная
Автомобильная
Выставка

24 – 28 августа 2005

Выставочный комплекс
ЗАО "Экспоцентр"
на Красной Пресне, Москва

9th Moscow
International
Motor Show

24 – 28 August 2005

Exhibition Complex of Exocentr,
Krasnaya Presnya,
Moscow, Russia

Организаторы / Organisers:



ITE Group Plc
105 Salisbury Road
London, NW5 5RG, UK
Tel: +44 (0) 20 7956 5177
Fax: +44 (0) 20 7956 5108
Website: www.motorshows-ite.com



ITE LLC
ул. Щепкина 42, Соколиное За
129110 Москва, Россия
Тел: +7 966 935 7300
Факс: +7 966 935 7301
E-mail: www.motorshow.ru

При поддержке / supported by



Министерство
промышленности
и энергетики РФ



Правительство
Москвы



ufi

При содействии / Assisted by:



ЗАО Экспоцентр



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕП (095) 250-5536; Дирайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; **РИАН:** (0732) 512-412; **Саны:** (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игrek (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

За ОДИН час:



1 оборот минутной стрелки



300 000 км/с * 3600 с
40 000 км

27 000 раз свет проходит вокруг земли

3600 с
12 мс

300 000 откликов в мониторах LG Flatron



FLATRON™ LCD L1730 L/S/P

17" TFT LCD Monitor



FLATRON™
*f·*ENGINE

Больше насыщенности
и четкости с Flatron f-Engine.

FLATRON f-Engine - уникальный чип,
результатом изобретения LCD мониторов.
Теперь даже самые динамичные кадры
известны четкими и не искаженными изображениями.

МОСКОВА: Аксис (095)784-72-24; Арикс (095)880-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Дилайн (095) 969-22-22; Интайк (095)841-01-61; Компания Мир (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-77; НетТорг (095)363-38-25; Нисс (095)216-70-01; Оди (095)284-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомпьютер-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтарМастер (095)867-15-15; Ф-Центр (095)472-64-01; ЭЛСТ (095)726-40-60; Dester Computers (095) 970-00-07; NT-Сомприй (095)970-19-30; Роялз 755-55-57; ULTRA.Computer (095)775-75-86 USN-Computer (095)775-82-02; БАРНАУЛ: Компания Мейлп (3852)24-45-57; К-Трайд (3852)66-69-00; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232)30-04-54; ВОЛГОГРАД: Формоза-Волгоград ООО (8447)96-06-68; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-65-18; Класс Компьютер (343)265-85-39; ИРКУТСК: Компьютер-Компьютер (3952)25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32; КИРОВ: ТехПров (8332)35-13-25; КРАСНОЯРСК: Владос (8612)10-10-01; Оник Компьютер (8612)15-11-44; КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-99; НИЖНЕВАРТОВСК: Араку (3462)24-00-20; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Димацкий Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-96-56; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Левит (3832)20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инвест (3832)53-16-17; ОРЕНБУРГ: Истро (3532)75-69-00; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75; ПЕНЗА: Формоза (8412)69-50-61; РОСТОВ-НА-ДОНЕ: Зенит (8632)72-66-50; ТехноПолис (8632)60-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11; КомпьютерМаркет (8452)26-13-14; САМАРА: Акуст (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-65-65; Прагма (8462)70-17-01; ТОЛЬЯTTI: Оланко (8482)25-00-00; Прагма (8482)70-17-01; ТОМСК: Интант (3822)56-00-56; ТЮМЕНЬ: Ароман (3452)46-47-74; УФА: Класс (3472)91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: дайвер (3512)04-46-93; Найбр (3512)61-22-91; Никас-ЗВМ (3512)02-63-50;



технотрейд

тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru

СТРАНА
ВИР



BATTMAN BENGINS

СТРАНА
VIP



BATTLEFIELD



ELECTRONIC ARTS PRESENTS

A DICE PRODUCTION

© 2004

СТРАНА
ИМП



namco®



Банзай!



SONY
PICTURES
HOME
ENTERTAINMENT

ФИЛЬМ

КАЦУХИРО ОТОМО

СТРИМ

В ПЕРЁД, НА ВСЕХ ПАРАХ!



СТРАНА ИГР || 14 | 191 || ИЮЛЬ || 2005

Tekken 5 || SpellForce 2 || Kingdom Hearts II || Ночной Дозор || Blitzkrieg 2 || Gothic III || Prey || Okami || GTA: San Andreas || Battlefield 2 || Star Fox: Assault || Imperial Glory || Conker 2